Časopis pro čtitele fantasy
a her na hrdiny

Deník Draka

2/95

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Jiří Engliš
Večerní souboj 3

Jaroslav Mostecký
Dech draka 8

Z hlubin času

Jiří Pilch
Keltové - stručný nástin historie, společnosti a mytologie 32

Z domova

Oslava zničení prstenu 47
Pán prstenů opět ve Vyškově! 49
GameCon - nové informace 51

Teorie

Vladimír Chvátil
Světy her na hrdiny 53

Martin Kučera
Několik úvah o gameboocích 57

Recenze

P. Anthony: Na bledém oři 61
I.Livingstone: Město zlodějů 61
Temější než temno, Přes horstvo, jež se v mlze pne 62
M.Weis, T.Hickman: Draci podzimního soumraku 63
Ch.Stasheff: Čarodějem sobě navzdory 64
A. Sapkowski: Krev elfů 64
B.Lumley: Nekroskop 65

Dračí doupě

Svatyně Pavoučího Boha (jeskyně DrD) 35
Příšeří 67
Kouzla černé magie, II. svazek 72

Vážení přátelé!

Omlouváme se všem, kteří museli na první číslo Dechu draka tak dlouho čekat. Věřte nám, není to naše vina. Ruka trhu zkrátka stále ještě nevyřeší všechno - Dech draka ležel v tiskárně skoro měsíc, než se dočkal svého ekologického papíru (druhou možností bylo tisknout na papíru obyčejném, což by s sebou přineslo zvýšení ceny). Nejvíce nás mrzí, že jsme vás díky tomu nestačili včas pozvat na Oslavu zničení Prstenu; vrátit čas však nelze. Věříme, že další čísla už k vám dorazí bez zpoždění - z naší strany pro to uděláme maximum.

Lahůdkou tohoto čísla je bezpochyby výborná povídka Jaroslava Mosteckého (napsaná přímo pro nás) se skvělými ilustracemi Aloise Křesaly. Ale i zbytek obsahu pochopitelně stojí za přečtení, ať už další pokračování keltské mytologie, recenze či pravidelná porce pro doupěmilce. Pokračuje i naše galerie obrázků, ze které si budete moci na konci roku poskládat úhledný sešitek i s obálkou.

Náš P.O.BOX už vychrlil i první várku vašich dopisů. Máme z nich radost a budeme se snažit reagovat na všechny vaše připomínky a návrhy. Znovu však připomínáme - chcete-li, abychom vám odpověděli, přiložte ke svému dopisu ofrankovanou obálku s vaší adresou. Kromě toho bychom vás chtěli upozornit, že od 1. dubna pošta zvýšila své tarify. Protože případný nedoplatek poštovného musíme uhradit my, **počínaje 1. květnem nebudeme nedostatečně ofrankované dopisy přebírat!** To se týká také vašich přihlášek na GameCon.

Potenciální předplatitele a ty, kteří si u nás chtějí objednat starší čísla, upozorňujeme, že opět došlo ke změně, a to nejen čísla účtu, nýbrž i peněžního ústavu

To je pro tentokrát vše, co jsem měl na srdci. Teď se už pohodlně usaďte a dobře se bavte.

Ahoj!

Bouchi

Předplatné: Pokud chcete časopis dostávat až domů, nemusíte platit ani korunu navíc. Stačí vynásobit počet objednaných čísel x 22 Kč a výslednou částku zaslat složenkou typu A na účet Banky Haná a.s, pobočka Ostrava, číslo účtu 467735-414/2200. Na složenku napište, která čísla si objednáváte. Zároveň si můžete objednat celý loňský ročník za 90 Kč. Pokud zašlete peníze bankovním převodem, je nutné zaslat objednávku na adresu redakce!

Večerní souboj

Jiří Engliš

Hostinec se pomalu plnil obvyklým podvečerním zástupem štamgastů, hlukem a kouřem z loučí i cigaret. Návštěvníci se hromadili v přední části sálu u výčepu. Mnozí již se svými sklenkami a korbely postávali u pultu, neboť stoly byly beznadějně obsazeny, a vrhali rozmrzelé pohledy do prázdné zadní části, oddělené od výčepu symbolickými náznaky prkenných příček u stěn a stropu. Ač zařízená stejně jako přední, nazývala se tato část s notnou dávkou nadsázky salónkem, jak méně dovtipným jedincům oznamoval kýčovitě zkrouceným písmem vyvedený nápis nad širokým průchodem, zataraseným nyní obrovským, kovově šupinatým tělem. Na prkenné podlaze se mezi stoly a židlemi svinul zlatý drak. Všichni si od salónku udržovali uctivý odstup, protože měli ještě v čerstvé paměti několik odvážlivců, kteří, chtějíce si potají uzmout něco zlatých šupin, zastihli draka ve špatné náladě a ušetřili tak svým pozůstalým nezanedbatelné poplatky za kremaci.

Drak však nebyl v salónku úplně sám. U jednoho stolu seděl podmračený urostlý muž, přemítavě hledící do ušmudlané skleničky. Měl na sobě kožený kabátec a suknici, přiléhavé spodní nohavice pak mizely ve vysokých jezdeckých botách. Ani lesk stříbrných a zlatých spon na kabátci nedokázal zastřít skutečnost, že muž je zarostlý několikadenním strništěm a vůbec vyhlíží poněkud zpustle. Podivně s tím kontrastoval meč ve stříbrem zdobené pochvě, trčící v nezvyklém úhlu od boku sedící postavy. Jeho jemným vzorkem bohatě intarzovaná rukojeť ze speciálně vybíraných druhů vzácných dřev, lahodících oku i dlani, dávala tušit nesmírnou drahocennost.

"L...lidi jsou jako kobylky," oznámil drak světu. Jazyk se mu pletl. Byl zjevně už v pěkném draku. "N...nedávají si p...pozor a m...množí se jako k...kobylky."

"L...lidi jsou kurvy," přitakal muž.

"My draci jsme inteligentní, vy lidi jste inteligentní. Tak proč bysme se vlastně nemohli domluvit, no né? Aspoň si rozdělit zemi a každej na svým, když už spolu nevydržíme. Jenže jednou se dohodneme, vy lidi se za pár let zase namnožíte a bude se vám zdát, že máte málo, a budete chtít víc. A budeme zase tam, kde jsme byli. A zase se budeme prát. A ty si přijdeš se soubojem! Jako bys nevěděl, že mám v tahu játra. To seš kamarád? Spřáhnul ses s nima proti mně, abys věděl. Taky seš jenom člověk!"

"Já sem se s nikým nespřáh', já na lidi kašlu," vzkypěl muž. "Všichni kašlou na mě, tak já taky kašlu na všechny!" .

"Tak proč se se mnou chceš měřit?"

"Protože proto!" zněl nevyvratitelný argument.

"N...nechceš to třeba n...nechat na jindy?"

"Nechci. Dneska."

"Seš cvok," zavrtěl drak hlavou, vylil si do chřtánu zbytek obsahu soudku, zamyšleně zašilhal do prázdné nádoby, soudek znovu obrátil dnem vzhůru, vyplázl daleko jazyk a lapal jím stékající kapky.

"Proč se vlastně při pití neproměníš v člověka?" zajímal se muž. "Pak by ti přeci na opití stačilo mín."

"V člověka se měním dost nerad," přiznal drak. "Mám odvařený játra."

"A to ti v člověčí podobě vadí víc než v dračí?"

Drak se zarazil. "Ne," připustil. "Ale stejně je mám odvařený," dodal vítězoslavně.

Olízl poslední chvějící se krůpěj a pokusil se vyždímat soudek. Jeho trosky pak odhodil do kouta k pozůstatkům, svědčícím již o několika předchozích podobných pokusech, a vyplivl za nimi hrst třísek, které mu ulpěly na jazyku.

Rachot přilákal krčmáře, který vystrčil hlavu závěsem přepažujícím výčepní pult a prostor za ním. Zlobně se nad hromádkou prkének a obručí zamračil.

"... si myslíte, že ty soudky sou zadarmo?" obořil se na oba, zatímco sbíral nepořádek do zástěry.

"No dobrá," odsekl drak, zkroutil se, aby se zadním pařátem poškrábal na zátylku, a při tom akrobatickém výkonu rozmáčkl dvě židle. Odpadlo několik zlatých šupin. Hostinský se pro ně s bručením shýbl.

"... si snad myslí, že před těma jeho zlatejma šupinama padnu na prdel nebo co," brblal. "Stejně s nima člověka ve směnárně vokradou vo ty jejich poplatky a daně z přisraný hodnoty a já nevim, co eště..." Nicméně rychlost, s jakou šupiny zmizely v jeho kapsáři, o nijak zvlášť záporném vztahu k nim nesvědčila.

Mručel potichu, aby ho drak nezaslechl, ale ten měl dobrý sluch. Uchechtl se. Sledoval krčmáře, jak odchází zpátky do výčepu. "Přines nám ještě jednu rundu!" křikl za ním. Vzápětí mu zaskočilo a rozškytal se. V přepážce se objevilo několik propálených děr zvíci lidské hlavy.

"Co se děje?" vzhlédl muž, který se mezitím zabral do soustředěného studia šmouhy na vyprázdněné sklence. Zřejmě pocházela ještě od původní náplně, jíž byla podle všech známek hořčice. "Ale nic," mávl drak pazourem. "Jenom jsem si vzpomněl na hostinskýho z jedný humoristický knihy, kterou jsem čet' v jedný paralelní realitě."

"Parare... palale... Co to je za kraj? Tam sem eště nebyl."

"Jednoduše řečeno, paralelní reality jsou kraje, kam se můžeš dostat jen pomocí magie. Chápeš?"

"Jo," opáčil muž nepřesvědčivě a soustředěně se zamračil. "A to tam píšou knihy vo hostinskejch? Knihy se snad píšou vo historii, vo králích, vo hrdinech, vo slavnejch bitvách, vo vojákách..."

"Tahle byla o vojákách," ušklíbl se drak. "Ale ne moc hrdinskejch. Spíš byli naopak k smíchu."

"To se mi moc nezamlouvá," zavrčel muž nesouhlasně. "Tam musej žít nějaký divný lidi."

"Náhodou to mělo něco do sebe. Ale jinak máš pravdu, zrovna v tom světě, co se o něm bavíme, jsou lidi notně praštěný. Tam mají rádi většinou knihy o takovejch blbostech, že se to ani číst nedá."

"Já ani číst neumím a taky žiju. Knihy jsou na hovno. Eště tak pouličního vypravěče, to si poslechnu, ale knihy... Co z nich kdo má?"

"Poučení," pravil drak moudře. "Knihy patří ke vzdělání."

"Jo," ušklíbl se muž, "a pak přijde válka a učenci zařvou první, anžto neuměj' vzít pořádnej meč do ruky. A na co jim je vzdělání, he? Já se rači *zdělám*." A obrátil do sebe obsah skleničky.

"Neměl bys před soubojem tolik pít," varoval ho drak. "Budeš mít nejistou ruku. Ačkoliv," zarazil se, "proč ti to vlastně vykládám? Budu mít aspoň výhodu."

"Ts," zasyčel muž pohrdavě. "Tebe dostanu, kdy budu chtít."

. . .

Čas ubíhal.

"Takže si to se mnou *chceš* rozdat?" pravil drak výhružně.

Muž na něho chvilku hleděl, jako by nerozuměl. "...jasně že chci," vyhrkl pak a máchl přitom rukou. "He...he...hele, co mám!" jal se dolovat meč z pochvy. Když se mu to konečně podařilo, přistrčil jej drakovi před oči. Ten se jenom ohnal: "No jó, já vím."

"Kouzelnej! Třída Excalibur, vzor 56," nenechal se muž odbýt. "Vzor padesát šest!" zdůraznil ještě jednou. "Koukni, král Artuš, to byl *jakej* král a vzmoh' se *nejvejš* na vzor 24!

Já jsem vobyčejnej parchant a hele, na jakej meč jsem to dotáh'!"

Šermoval mečem drakovi nebezpečně blízko čenichu a byl by na svou zbraň pěl chválu asi ještě dlouho, ale drak ho zarazil. "Hele, dej si brzdu, nebo s tím ještě někomu ublížíš."

Muž poněkud zkrotl, sklonil meč, rozhlédl se a pak jím práskl naplocho o stůl a nechal jej ležet s rukojetí přečnívající přes okraj. "Jdeme na to."

Drak se s hekáním začal drápat na nohy.

"Moment!" zarazil ho muž. "Řeklo se, že se na to proměníš na člověka, aby to bylo fér. Jako drak vydržíš víc."

"No jo, ale zase mám neohrabanější paňáty," vzdychl drak, ale poslušně se pustil do metamorfózy, jejímž výsledkem byl docela sympatický vousáč středního věku. Jeho hedvábný oděv však svými ošumělými barvami dával najevo, že pamatuje lepší časy.

"Nechceš si to ještě rozmyslet? Jsem lepší," obrátil se vousáč na svého vyzývatele.

"Ts! Tebe dostanu, kdy budu chtít!"

Kývli na krčmáře. Ten se vzápětí objevil s kyselým výrazem v obličeji a s podnosem, na němž se kymácelo třináct naplněných skleniček. Rozložil je pečlivě do řady na čepeli meče a poodstoupil s rukama v bok. Oba soupeři se postavili na protilehlé strany stolu s pravýma rukama napřaženýma nad krajními skleničkami a upřeně se navzájem hypnotizovali očima. Hostinský je přelétl pohledem a otráveně odpočítal: "Jedna... dvě... tři... Teď!"

Ruce se střelhbitě zamíhaly. Vousáč i muž v kazajce do sebe obraceli jednu skleničku za druhou.

Muž v kožené kazajce byl u prostřední skleničky o vteřinku rychleji. Vlil ji do sebe a s prázdnou pak klepl o stůl. Chviličku stál bez hnutí.

" 'ostanu tě, kdy budu chtít," řekl potom nezřetelně s pohledem upřeným do neurčita a sesunul se pod stůl. Vousáč ztěžka obešel stůl a sklonil se nad ležícím mužem. Ten zachrápal a zpod jeho těla vyprýštila kompromitující nažloutlá louže a rozlila se po prknech.

"Ty prase!" zacloumal ležícím mužem krčmář. "Koukej vstát a utřít to!"

"Nech ho," odstrčil krčmáře vousáč. "Mýho kamaráda budit nebudeš. Von spí," dodal na vysvětlenou.

Hostinský přinesl odkudsi hadr a hodil jej spícímu na hlavu. "Tak dělej! Utírat!" Zlehka ležícího muže kopl.

"Helenebuďho," vychrlil ze sebe vousáč, řešící zatím své problémy s rovnováhou. "Ty to taky nemáš rád, dyž tě někdo budí."

"Tak ať si to po sobě utře!" trval na svém krčmář.

Vousáč se nejistě shýbl pro hadr. "Hele, dobrý, kámo. Já to utřu za něj, jasný?"

Hostinský ho sjel pohledem, ale neřekl nic a obrátil se k odchodu do výčepu. Vousáč se chvilku seznamoval s obsluhou hadru a pak klesl na všechny čtyři a pustil se do utírání. Pečlivě vytřel celý salónek a stejně pečlivě se přitom inkriminované louži vyhnul. Šmudlil zrovna cosi pod stolem v nejtemnějším koutě, když se krčmář vrátil.

"Co to má znamenat?" zahulákal. Vousáč vycouval zpod stolu. "Dyť utírám," zazubil se.

"A co ta louže?" soptil krčmář.

Vousáč se na ni zahleděl, jako by ji viděl poprvé. Pak se mu tvář rozjasnila náhlým vnuknutím. "Ta vsákne," řekl tónem, jako by oznamoval převratný vědecký objev. Zčásti měl ostatně již pravdu.

Krčmáři došla trpělivost. Vytrhl mu hadr z ruky. "Vypadněte," zasyčel. "Voba!"

"Už deme," přikyvoval vousáč smířlivě. Vzal ležícího kamaráda pod rameny a namáhavě ho vyheveroval na nohy. Ten se přitom částečně probral a začal něco nesrozumitelného mumlat a rozhazovat přitom rukama. Vousáč muži jednou rukou na několik pokusů zastrčil meč do pochvy, přičemž se mu jen o kousek podařilo kamaráda neprobodnout, téměř něžně ho podpíraje s ním vyvrávoral ven a jejich neurčitý obrys se rozplynul v širé noci...

ilustrace Phill Kinns

Dech draka

Jaroslav Mosteckýý

Vřesoviště se v jediném okamžiku rozplizlo žárem. Tráva černala, aniž se jí dotkl plamen, a rozpadávala se na prach. Strhl jsem uzdu a přinutil koně zastavit. Před námi vyrostl plamen do výšky alespoň deseti stop, proměnil vřesovou houštinu ve spleť doutnajících pahýlů a přeskočil o kus dál.

Skřek shůry zanikl v praskotu hořícího dřeva a poplašném štěkání srnců na úbočích holých pahorků po naší pravé straně. Osamocená jedle, stínící malou prohlubeninu kousek před námi, náhle vzplála jako Boží pochodeň a do směsice zvuků přibylo pískání hořící smůly.

Nával žhavého vzduchu nám vysušil plíce během jediného vdechnutí a řezavá bolest v hrudi nás srazila ze sedel. Jen některým se podařilo zachytit uzdu svého zvířete. Hřebci se vzpínali, řičeli bolestí a strachem a ani my jsme k tomu neměli daleko.

Zůstali jsme čtyři, komu se podařilo znovu vyskočit do sedel. Ani jsme nemuseli vrážet bronzové bodce ostruh do slabin našich zvířat. Pach dravce a oheň hnaly naše koně vpřed samy. Jindy bych za tu dobu stěží stačil dopít pohár vína. Nyní mi stejná chvíle připadala nekonečná...

Při další vlně žáru jsem se málem zalkl, záchvat suchého kašle mne zkroutil v sedle a donutil mne zvolnit. Pravou rukou jsem pustil uzdu, odtrhl z levého rukávu kus plátna a přitiskl si jej na nos. Moc to nepomohlo. I tak vzduch pálil... Ostatní mezitím získali malý náskok a hnali se bezhlavě vpřed.

Neodvažoval jsem se otočit. Jen jsem se přitiskl hrudí k tělu svého ryzáka a dvakrát mu zatal paty do slabin. Ryzák prolétl úžlabinou pod doutnajícím kmenem jedle a vběhl mezi dva pahorky, zčernalé na uhel. Plamenný jazyk se prohnal kolem mne a blížil se zezadu k mým prchajícím druhům. Chtěl jsem volat, ale sotva jsem se pokusil vyslovit jediné slovo, jen jsem zaskučel bolestí. Opuchlý jazyk se ani nepohnul a vzápětí už bylo pozdě.

Rivalen, rytíř z Loonois, vnuk krále Hivalena a synovec hrdiny Tristana, se prohnul v sedle svého koně, a i když zůstal zaklesnutý chodidly ve třmenech, bylo znát, že už není mezi živými. Zůstali jsme tři...

Divoká jízda neměla konce. Jako by se dravec nechtěl spokojit se svou kořistí. Jako by nás chtěl zabít všechny...

Můj ryzák již oba zbývající přede mnou dohnal a vklínil se mezi ně. Na všechny strany kolem nás se táhla vysušená, spálená země, z níž kopyta zvedala oblaka popele.

Tryskem jsme se přehnali pod skalnatým úbočím severní strany vřesoviště a strhli koně stranou. Tam jsme nemohli. Naše zvířata by se nahoru nikdy nedostala, a než by se to podařilo nám, mohli bychom se jen rozpočítat, kdo shoří první...

Zvlněná krajina se táhla až k obzoru, mrtvá a zničená, bez lesů, kde bychom se mohli ukrýt pod stromy...

"Tam," zvolal Gawain, vůdce klanu O'Laughů.

Necelou míli před sebou jsme zahlédli hromadu balvanů, které jako prsty z vody trčely z vysušené spraše...

Už jsme neztratili ani slovo. Naše zvířata opatrně seběhla po svahu dolů a vyrazila sama a bez pobízení právě tím směrem. "Tam!" zakřičel čas od času někdo z nás, když zahlédl shluk skalek, jak se míhá mezi úbočími pahorků.

Nová vlna žáru nás ožehla jako závan větru při požáru lesa. Z ryzáka stoupala pára, jak se kapičky potu hned vypařovaly a míchaly se se zvířeným popelem.

Sloup ohně se opřel do země právě přede mnou. Uzda mi vyletěla z dlaně, a rukama jsem ještě podvědomě hmátl po hřívě. Ryzák vyhodil zadkem a já jej přeletěl jako balvan z obléhacího katapultu.

Moji druhové zmizeli kdesi vpředu v kouři a ztratili se mi z očí. Zůstal jsem ležet a dělal mrtvého. Jen Bůh mohl vědět, zda to pomůže. Nade mnou se zatmělo, kůň poděšeně zaržál a jako planoucí pochodeň proběhl kolem mne.

Ani dýchat jsem se neodvažoval. Svět kolem ztichl, zešedivěl a páchl spáleninou.

Mračno jisker mi napadalo do vlasů a mně nezbývalo, než jen stisknout zuby.

Nebe nade mnou se zatáhlo hrůzným stínem. Už to nebyl ten divoký, vražedný let draka. Nyní nade mnou proplouval povětřím jako majestátný král vzduchu.

Nevšiml si mne. Viděl před sebou jen ty dva...

Opatrně jsem se nadzdvihl na rukou a rozhlédl se. Připadal jsem si jako jediný, kdo přežil apokalypsu.

Vstal jsem a přikrčeně se rozběhl v původním směru do svahu. Nakupení skalek muselo být už kousek přede mnou...

Pod hřebenem pahorku jsem zalehl do popela a vyhlédl před sebe. Skalní město z obrovských balvanů se na dosah ode mne zvedalo z prachu. Drak zmizel a moji druhové také nebyli nikde vidět.

Protřel jsem si oči a podíval se znovu. Černé, spálené mršiny koní těsně u hranice skal, splývaly s jejich tmavou barvou a vzpínaly k obloze zuhelnatělé pahýly nohou. Dalo se čekat, že lidé dopadli stejně...

Obhlédl jsem oblohu a vyrazil. Už po několika krocích jsem ztrácel dech a musel jsem zpomalit. S hrůzou jsem čekal, kdy se opět zvedne povětří mávám jeho křídel a kdy mne obejme náruč ohně...

Měl jsem štěstí.

Bez dechu jsem dorazil k balvanům, velkým jako chrámové lodi, a vtlačil se do úzkého komínu mezi dvěma žulovými bloky. Sálaly horkem, ale dalo se to vydržet. Potil jsem se jako v parní lázni a neustále pomrkával před štípajícími slanými kapičkami z čela.

Modré nebe bylo zase tiché a mírné. Připadal jsem si, jako kdyby draci nikdy nebyli...

Byl by to krásný svět...

Úzké komíny mezi kamennými bloky, které jako napůl vylámané zuby trčely do všech stran, opíraly se o sebe a podpíraly se navzájem, byly vlastně škvírami mezi balvany, zanesenými časem vrstvou navátého listí z dalekých lesů, prachu a popele. Po čtyřech jsem se vyšplhal nahoru, vzpíraje se rukama mezi skalními stěnami. Překážka přehrazující uzounkou soutěsku, vedoucí dál do hloubi skalního města, nebyla vysoká. Během chvilky jsem byl nahoře. Zaťal jsem prsty do nejnovější vrstvy popela, sypkého a ještě teplého po posledním zuřivém záchvatu dračí nestvůry, a vyhoupl se na malou plošinku. Teď jsem viděl, že dál nahoru to už nepůjde. Skalní stěny se jako hladké zdi skotských pevností zvedaly mnohem výš, než jsem čekal. Ani jediný výstupek, který by mi pomohl, nehyzdil hladkost skály, jejíž šedá barva byla místy zbarvená do křiklavě oranžových žíhanců. Za bariérou z popela, na níž jsem teď stál, se dalo jedině sestoupit dolů, do labyrintu křivolakých soutěsek, chodbiček a průduchů, zarostlých dlouhými kolénkatými stvoly tvrdých travin a rezavými polštářky lišejníků.

Na okamžik jsem zaváhal. Sluneční paprsky nedosahovaly až na dno skalního labyrintu. V soutěskách vládlo šero a v místech, kde se nahoře skalní bloky opíraly o sebe, byla úplná tma... Raději jsem ani nepřemýšlel, co by se v ní mohlo skrývat.

Vytáhl jsem z pochvy na zádech svůj meč a začal opatrně sestupovat dolů. Zbraň mne hřála v ruce a dávala mi pocit jistoty, i když jsem si nedělal naděje, že by mi byla co platná, kdyby na mne vylezl ze tmy nějaký jedovatý plaz. Před lety, při své cestě do Byzance, jsem viděl desítky hadů, kteří dokázali zaútočit rychleji, než si stačil člověk všimnout. Nyní mě ta vzpomínka ochromovala a bránila mi jít vpřed stejně odhodlaně, jako jindy...

Konečně jsem pod nohama ucítil kameny, porostlé lišejníkem místo spečeného popela. Bludiště skalního města na mne dýchlo vlhkou zatuchlinou. Po kamenných stěnách, na omak hladkých a vlhkých, se pnuly jako bílé mřížoví spletená vlákna plísní. Na sušších místech odpadávaly od svého žulového podkladu, drobounkými dravými nitkami se zachycovaly protějších stěn a vytvářely tak nad stezkou mrtvolně bledá loubí, bránící už tak zesláblým slunečním paprskům prosvětlit tato místa.

Jen co noha nohu mine jsem procházel soutěskou do nitra labyrintu. V místech, kde se skály přibližovaly k sobě téměř až na dosah a na několik kroků před sebe nebylo vůbec vidět, jsem se zastavoval a házel do tmy před sebou kameny.

Nic, žádné zasyčení, ani cupot štírů, o nichž se vykládá v bájích, že žijí v okolí dračích brlohů...

Pomalu jsem se osměloval a zvykal si na šero i zápach. Odněkud shora čas od času spadla velká kapka vody, rozstříkla se na kamenech a vylekala mne k smrti.

Byla to mrtvá krajina, možná mrtvější, než ta venku před skalami. Nic nenasvědčovalo tomu, že by v těch skalách bylo něco živého.

Zapomněl jsem na počáteční strach a přestal jsem se otáčet za sebe. Oči přivykly nedostatku světla a zprvu polozoufalé klopýtání se proměnilo v opatrný postup vpřed.

Blížil se večer a temnota ve skalním městě byla čím dál hustější. Vlastně jsem už hodnou chvíli hledal nějaké místo, kde by se dala strávit noc bez nebezpečí nepříjemného setkání. I když jsem zatím nespatřil nic živého, dalo se čekat, že ti, z nichž bych měl mít největší strach, začnou vycházet až v noci. Protahoval jsem se mezi skalními stěnami a rozhlížel se po nějaké terase, kam by se nedostal had, štír, ani jiná havěť, s níž se podle legend dá setkat v místech, kde žije drak. Jeho jsem se ale tady obávat nemusel. Nevměstnal by se do bludiště soutěsek, a i kdyby mne spatřil shora, byl jsem tak hluboko mezi kamennými bloky, že na mne nikdy nemohl pařátem dosáhnout. Dával jsem pozor na cestu a zároveň obhlížel okolí. Bylo stále divočejší. Vřesové šlahouny, vyrůstající ze škvír a úzkých rozsedlin, mi bránily v cestě a na jednom místě jsem se musel prodírat a prořezávat jako v tom nejdivočejším lese.

Blížil se večer, ale v soutěsce jako by světla naopak přibývalo....

Za nejbližším ohbím jsem se zastavil. Přede mnou se rozevřelo malé prostranství, jako by nějaký obr popadl jednu ze skal a odhodil ji stranou. Světlina byla zarostlá vřesem a uprostřed se leskla podlouhlá hladina jezírka.

"Napajedlo," tiše jsem zašeptal. Vypadalo to tak. Nadýchané polštáře vřesu byly kolem vody zdupané, kvetoucí větvičky zaražené až do prsti a na nezarostlých místech byla půda rozrytá drápy tříprstých tlap.

Zalomcovala mnou zimnice. Voda mi připomněla obrovskou žízeň, kterou jsem od rána hasil jen olizováním skalních stěn, porostlých sliznatým povlakem.

Cesta, kterou jsem přišel, se postupně rozšiřovala a skály se rozevíraly jako trychtýř.

Přitiskl jsem se zády ke skále a začal se přisunovat blíž. Každou chvíli jsem se zastavoval a stíral pot z čela. Z míst, odkud jsem přicházel, bylo vidět jen jednu polovinu skalního náměstí s jezírkem uprostřed...

Chvíli trvalo, než jsem se dostal k ústí soutěsky. Odlepil jsem se od skalní stěny a nahlédl přes rameno do té části světliny, která mi zatím zůstala skryta.

Už jsem viděl smrt mnohokrát a kdykoliv byla možnost ukázat svou odvahu v bojích na straně dalriadského krále, neváhal jsem. Možná už stokrát jsem za ty roky vytáhl meč z břicha nepřítele, a nespočítám, kolikrát se mi válely u nohou hlavy v přilbách i bez nich...

Mrtvola na suťovém svahu nad vodou vypadala jako strom sežehnutý lesním požárem. Ani se nedalo rozpoznat, zda je to muž či žena. Zda byl oblečený nebo nahý ve chvíli, kdy se tady setkal s drakem... Z břicha mu trčela násada oštěpu, sevřená jeho zčernalýma rukama, stejně tak zčernalá a zkroucená ohněm.

Odtrhl jsem oči a rychle se rozhlédl. K napajedlu oheň plivající bestie ústilo pět cest a jenom jedna z nich mohla být tou dračí. Byla dostatečně široká a jako jediná holá a skalnatá bez jediné známky rostlinstva.

Pozorně jsem si prohlédl ústí ostatních chodbiček. Byl jsem rozhodnutý dojít k vodě a napít se za každou cenu. Možná pán skalního města přijde a odřízne mi cestu. Pak mi nezbude, než zmizet v některé z těch naproti...

Vzduch se zatetelil horkem a cosi mi padlo do oka. Protřel jsem si jej dlaní, přikrčil se a vyrazil...

Jako kladivo na mne dopadly těžké ruce. Ucítil jsem drtivý stisk na ramenou a někdo, kdo musel mít obrovskou sílu, mne vtáhl zpátky mezi skalní bloky.

Zatřepal jsem hlavou. Myslel jsem, že přestávám vidět. Oči se mi zalily slzami, vzduch kolem se tetelil a chvěl jako ve žhavých dnech nad jižním mořem a ze skal se sypaly zrníčka písku. "Blázne, " zašeptal mi kdosi do ucha s orkadským přízvukem. "Nepoznal jsi, že přichází? Touhle dobou mívá žízeň," pokračoval neznámý a uplivl si stranou. "Jedna mrtvola u jezírka stačí, nemyslíš?"

Ani jsem si jej nestačil prohlédnout. Zvedl mne jako pírko a praštil do zad.

"Zpátky," zakřičel do narůstajícího hluku padajících kamenů. Země se otřásala jako kůže bubnu a z vrcholků skal, rozdrolených větrem a deštěm, pršela suť.

Pustil mne a rozběhl se napřed. Chvíli jsem zsváhal a díval se za ním. Nerozhodně jsem přešlápl a podíval se k jezírku. Žíznivá bestie zapomněla na vodu a plížila se ke mně. Plochá hlava, nahoře zakončená dvojicí rohů a uší, a dole nozdrami, plynule přecházejícími do širokých pysků, se kývavě houpala ve stejném rytmu, jako vystřeloval z tlamy dlouhý, černý jazyk. Couvl jsem o krok.

Drak zrychlil. Nohy měl vysazené do stran a na první pohled se zdálo, jako by byly příliš slabé na tak velké tělo. Složená křídla na zádech se každou chvíli napolo rozevírala a pomáhala nadnášením v rychlejším pohybu.

Asi jsem se rozkřičel.

Oči mi sklouzly na ožehnutou mrtvolu na suťovém splazu a nedokázaly se od ní odtrhnout.

Pokusil jsem se udělat ještě jeden krok dozadu. Nohy mne neposlouchaly. Moje rty se jen mrtvě zachvěly, když jsem chtěl zašeptat modlitbu, a nedokázaly vyloudit jediné slovo. Zapomněl jsem, jak se jmenuji.

Obluda už byla tak blízko, že bych neutekl, ani kdyby neuměla plivat oheň...

Bez jediného pohybu, bez zájmu, jako uřknutý jsem pozoroval, jak se jí rozšířily nozdry, a zavřel jsem oči. Dech draka! O koho zavadí dračí dech, ten zezelená jedem...

Poslouchal jsem jeho supění a sypání písku kdesi v soutěskách. Všechno se postupně tišilo. Stál jsem jako socha a čekal konec... Ticho jako v ledovcové krajině na severu...

Chvílemi mne napadalo, že se vrátil k vodě. Mezi jeho vdechy byla dlouhá mezera ticha, kdy bych přísahal, že to byl jen zlý sen.

Pootevřel jsem jedno oko. Pořád stál přede mnou. Jeho jazyk se kroutil ve vzduchu jako žížala na rozžhaveném kameni a olizoval moji měděnou přezku na řemenu.

Nespálil mne, blesklo mi hlavou. Možná žere jenom syrové... Ticho bušilo v hlavě a mezi skalami. Snad by byl slyšet i let mraků, kdyby nějaké na obloze byly.

Pak se ozval křik. Řev a jekot.

Dračí tělo sebou trhlo a za zadní nohou se zachvělo ratiště oštěpu, trčící ze světle hnědých šupin.

Bestie byla v té chvíli bezmocná. Nemohla se otočit v ústí soutěsky a musela vycouvat ze skalnatého trychtýře.

"Teď!", ozvalo se za dračím tělem. Neodvážil jsem se ani pohnout.

"Teď se nadechne..."

Trhlo to se mnou, až když v dračích nozdrách zasvištěl vzduch.

"Vydechne, " zaburácel soutěskou nový výkřik.

Dál jsem už neposlouchal. Pochopil jsem. Padl jsem k zemi a odkutálel se stranou jeďovatého dechu.

Bestie si mne přestala všímat. Pomalu začala couvat. Konce křídel se zasekávaly do skal a pomáhaly vytláčet dračí tělo ven. Dál už jsem na nic nečekal. První šok polevil a cítil jsem, že opět ovládám sám sebe. V rychlosti jsem zvedl svůj meč ze země, zasunul jej do pouzdra a rozběhl se pryč.

Mezi skalami už byla úplná tma. Nyní jsem si ani nevzpomněl na opatrnost, se kterou jsem procházel temná místa při cestě sem. Klopýtal jsem přes kameny, klouzal po vlhkém lišejníku a každou chvíli padal. Ruce jsem měl rozedřené o kameny a rozedrané o tuhou suchou trávu, ale nic z toho jsem necítil.

Kdesi za mnou se rozlehl mezi skalními stěnami řev zvířete, roztříštil se do ďábelského chorálu ozvěn a zanikl ve slepých škvírách skal.

Od napajedle se přivalila vlna žáru a traviny kolem mne vzplály. Byl jsem už ale daleko, než aby mi mohl dračí oheň ublížit. V mihotavém světle hořící trávy jsem mohl zrychlit. Štval jsem se stále vpřed, až jsem objevil odbočku doleva a zmizel v ní. Tudy určitě oběhl můj zachránce žulový masív, aby mohl napadnout draka zezadu...

I tady doutnala tráva a vřes, těžko se dýchalo a při každém kroku se zvedaly do výše mračna jisker.

"Hej," pokusil jsem se zavolat. Zvuk se ztratil mezi skalami a za chvíli se devětkrát vrátil.

"Hej," zkusil jsem znovu.

Soutěska se točila ve velkém oblouku a mířila zpět k napajedlu. Zpomalil jsem a začal jsem být opatrnější. Jestli draka ještě jednou napadne vychrlit plameny do ústí téhle chodbičky... Protáhl jsem se kolem obrovského viklanu a prolezl pár kroků jeskynním tunelem. Přiblížil jsem se už na dohled k ústí chodby, ale můj zachránce nikde nebyl...

Zastavoval jsem se stále častěji a prohlížel každý temný kout stezky. Přece by tady zůstalo alespoň jeho tělo... Možná to ani nestihl, vrátit se sem...

Už jsem byl od východu k napajedlu jen pár desítek kroků, když se ze tmy po pravé straně ozvalo krátké zasyčení.

Uskočil jsem a vytasil meč.

"To jsem já," proměnil se sykot v lidský hlas. "Myslím, že mi to popálilo plíce..."

Sáhl jsem do tmy a nahmatal zkroucené tělo v malém výklenku. Popadl jsem jej za ruce a přehodil si ho na záda.

"Kam tě mám odnést?"

"Zatím rovně," ztěžka vydechl a rozkašlal se. "Na křižovatkách ti budu říkat..."

Udělal jsem s ním několik kroků a myslel jsem, že usnul nebo upadl do bezvědomí.

"Tady vpravo," pronesl zničehonic, když jsme dorazili k viklanu. Pustil se mne a ukázal do tmy, kde mizela jedna z větví skalního labyrintu.

"A říkej mi Ratwine," zašeptal, když se mi znovu pověsil na krk. "Vítám tě na svém ostrově, rytíři..."

"Na ostrově?" zeptal jsem se hloupě.

"Na ostrově," zakýval hlavou tak vehementně, až mne málem porazil. "Protože tohle je ostrov, ostrov uprostřed plamenů. Na všechny strany spálená země na víc, jak den cesty. Kdokoliv se tu objeví, toho ta bestie zničí... A nemůžeme odtud, příteli! I kdybys šel celou noc, nestihneš do rána dojít do bezpečí..." Rozkašlal se a zmlkl. Měl jsem tisíc otázek, ale vypadalo to, že budeme mít spoustu času si popovídat... Ještě dvakrát mi ukázal na rozcestí směr, a pak jsme vklouzli do sluje se suchým, písčitým dnem.

"Tiše, " houkl mi do ucha a sklouzl z mých zad.

Ve tmě před námi několik svítících uhlíků prozazovalo vyhasínající ohniště. Dřepl jsem si a po kolenou, abych se snad někde nepraštil o nízký strop, jsem se doplazil k němu. Foukl jsem do uhlíků a zavřel oči před popelem, který mi vlétl do obličeje. Ve tmě cosi zachřestilo. Trhl jsem sebou a zaposlouchal se. Ozvalo se to právě z opačné strany, než kde zmizel Ratwin. Napínal jsem uši, ale už jsem nic nezaslechl.

Foukl jsem ještě jednou a nahmatal ve tmě chomáč suché trávy. Přihodil jsem ji na oheň a počkal, až vyskočí první plamínky. Zprava se vrátil Ratwin a přidřepl ke mně s náručí pokroucených, zulámaných větví.

Z temného koutu po levé straně se znovu cosi ozvalo. Můj nový přítel vyskočil a dal si prst na ústa ve výmluvném gestu. Přikývl jsem. "Něco tu je," neodpustil jsem si zašeptání. Oheň se rozhořel a po stěnách našeho úkrytu se rozeběhly mihotavé stíny. Z hromady sena a kůží u stěny sluje se zvedl jakýsi balík a vyjekl dívčím hlasem.

"Klid," tiše promluvil Ratwin, mrkl po mně s pokrčil rameny. "Spi, Ursulo. Přivedl jsem hosta. Spi a modli se, aby nám pomohl v tom nejtěžším, co nás tady čeká..."

Ještě jsem se ani nevzpamatoval z překvapení a balík, zachumlaný v srnčích kožkách, se s heknutím svalil na záda a přestal se hýbat.

Ratwin si zase klekl a rozkašlal se. Mlčky jsme seděli u ohně a střídavě přikládali drobné větévky suchého vřesu. Při cestě do sluje jsem přemýšlel o tom, že by bylo nejlepší ve dvou se na draka vrhnout a buď zabít jeho, nebo se nechat spálit na uhel. Teď tu byla ona. Jestli byla jeho ženou nebo milenkou, určitě nebude chtít takhle riskovat. Pak jsem si na něco vzpomněl.

"Proč jsi jí říkal, aby se modlila?" naklonil jsem se k Ratwinovi.

Poklimbával, ale probral se. "Cože?" vyhrkl rozespale.

Zopakoval jsem to a zamračil se: "Zachránil jsi mi život, bylo by ode mne podlé, kdybych teď zase já nepomohl proti drakovi vám... Zvlášť, když jsme spolu všichni na jednom ostrově, jak jsi říkal..."

Zdálo se mi, že se usmál a mávl rukou. "To nejtěžší, co nás tady čeká, nemá s drakem nic společného... Ve tmě nebylo dost dobře vidět, příteli," řekl tiše. "Ursula má břicho jako sud a možná už zítra se to narodí..."

"Cesty Boží jsou nevyzpytatelné," říkají irští mniši a mají pravdu. Kdybych sem dorazil o dva dny později, nebo kdyby mne dračí plamen sežehl na planině...

Ursula řvala bolestí a já se potil, abych na něco nezapomněl. Připadal jsem si jako před deseti lety, když mi bylo patnáct roků a mor tehdy vyhnal všechny z našeho hradu. Matka zemřela, i otec, i muž mé sestry... Taky se čekala každým dnem. Jak dlouho mi trvalo, než jsem mezi uprchlíky v lesích sehnal bábu k porodu a s mečem na krku jsem ji přivedl k Winnii! Bába omdlévala strachy z moru, a stejně jsem nakonec všechno udělal sám...

"Zůstaneš tady, " rozkřikl jsem se na Ratwina, který se už podruhé pokoušel zmizet venku. "Kdybys měl ztopit všechny zásoby dřeva, ta voda musí vřít, nebo se s ní hned rozluč..."

Dívka se zakousla do cípu vlčí kůže a zaťala prsty do ztvrdlého písku pod sebou.

"Teď," šeptal jsem jí do ucha a rukama svíral její ramena. "Utírej jí pot," štěkl jsem na postávajícího Ratwina a sklonil se k hlavičce, která se právě objevila na světle.

"Bude to dobré..."

Doufal jsem, že jsem skutečně na nic nezapomněl. Chlapeček už byl umytý a zabalený do jediného kusu plátna, který Ratwin šetřil právě pro tuto chvíli.

Položil jsem malého k matce a kývl na přítele.

"Musí spát. Ona, i..." zarazil jsem se a pohlédl mu do očí: "Asi zůstane dost dlouho nepokřtěný..."

Šťastně mávl rukou a chytil mne kolem ramen. "Se křtem, nebo bez křtu... Já ti děkuju, Gordone z Islay, a přeju si, aby můj syn mohl nosit tvé jméno. . . "

Dny ubíhaly.

Nikdy jsme nezapomínali na nebezpečí, jež se skrývalo blízko nás, a drželi jsme se jen našich soutěsek a chodeb, nepřístupných jak dračí bestii, tak i jejímu ohni.

Každý den jsem trávil s Ratwinem a začínali jsme být jako bratři, možná jako dvojčata. On mi zachránil život a já jemu dívku, kterou miloval, a syna, jehož zbožňoval snad ještě víc.

Trávili jsme ve dvou každou chvíli, obcházeli hranice skalního města a dívali se ze svého "ostrova" k obzoru.

Jen Ursula v těch dnech nevycházela. Zatuchlina a vlhkost mezi skalami dítěti nesvědčily a suchá sluj pro ně byla určitě lepší. Každým dnem mne vodil Ratwin hloub a hloub do skalního bludiště. Vyznal se tu dokonale i potmě. Nechápal jsem to. Byl jsem tady už deset dní a jen stěží jsem nezabloudil i v blízkém okolí našeho obydlí.

"Dnes půjdeme trochu dál, " řekl ráno a nacpal si kapsy sušeným masem. Už dlouho mi vrtalo hlavou, kde ho bere. Sám mi hned druhý den dosvědčil, že kromě draka jsme ve skalním městě jediné čtyři živé bytosti, ale vždycky, když jsem se zeptal, odbýval mne úsměvem...

Vzal jsem si také do rukou pár kousků masa a zašimral mimino pod bradičkou.

Vyrazili jsme. Od začátku Ratwin zamířil docela novým směrem. Místa, jimiž jsme procházeli, vypadala stejně bezútěšně, jako všechna předtím. Skály, místy sežehlé ohněm, ve vlhčích úžlabinách potáhlé černozeleným slizem. Dva dlouhé tunely, vyhrabané tam, kde se skalní bloky přitiskly na sebe tak těsně, že se mezi nimi nedalo protáhnout.

"Nechtěl jsem se ptát před ní," začal jsem, když jsme se zase mohli narovnat. Soutěska tady byla o drobet širší a dovolila nám, abychom šli vedle sebe. "Je to tvá žena, nebo milenka?" Pousmál se, jako by tu otázku čekal už dávno.

"Všiml sis, jaké má vlasy?" zeptal se místo odpovědi.

Přikývl jsem: "Žluté, skoro bílé..."

"Krásné?"

"Moc," odpověděl jsem možná zbytečně nadšeně.

"A tvář?"

Ošil jsem se. "Na to se mne neptej! Je to snad nejkrásnější stvoření pod sluncem..."

"No vidíš, " rozhodil rukama. "Vzal by sis ji, kdybys s ní žil mezi lidmi?"

Zaskočilo mi : "Já? Určitě! Kdyby chtěla i ona..."

"Já taky," povzdychl.

Zarazil jsem se : "Co tím chceš říct?"

"Co?" zastavil se a podíval se mi do očí. "Chci tím říct, že kdybych s ní žil mezi lidmi, tak si ji vezmu za ženu, i když není urozená..."

Užasle jsem se na něj zahleděl: "Rozumím tomu dobře?"

"Rozumíš," přisvědčil. "Poznal jsem ji až tady, v dračím hnízdě... No, co koukáš? Jsem tady už rok a ona o dva měsíce míň! Jako na skalnatém ostrůvku uprostřed moře... Ale tam jsou alespoň racci a buřňáci, Tady jenon cákance jedovatých slin toho netvora..."

Přeběhl mi mráz po zádech. Znovu jsme vykročili.

"Jak jsi se tady ocitl," zeptal se po chvíli Ratwin. Až do dnešního dne jej to nezajímalo. Snad teď chtěl rozptýlit moje myšlenky.

Vyhnul jsem se viklajícímu kameni. "Jsem Gordon z Islay, rytíř dalriadského krále Malcolma. Bylo nás patnáct. Jeli jsme do Northumbrie. Ze severovýchodu prý připluly lodě s dračí hlavou na přídi a rudovousí válečníci začali zabíjet. Chtěli jsme pomoci. V Northumbrii je víc lesů, než lidí..."

"Máš šlechetnost v krvi," usmál se Ratwin.

"Ty ne?"

Dorazili jsme k překážce. Jeden ze skalních bloků se kdysi uvolnil ze své základny a nahnul se na bok. Nyní ležel jako vyvrácená obří mohyla a bránil v cestě dál. Ratwin mne vysadil a já pak vytáhl jej. Mlčeli jsme, dokud jsme se nedostali až nahoru. Byl to jediný úsek naší cesty, kde jsme nebyli skryti před drakem, kdyby se náhodou objevil v povětří. Museli jsme proto spěchat, abychom co nejdřív zase mohli sešplhat na druhém konci žulového mostu dolů, do spleti zatuchlých soutěsek.

"Ty ne?" nezapomněl jsem na svou otázku.

Zavrtěl hlavou: "Jsem tady ze ziskuchtivosti..." Zmlkl, nadechl se a ohlédl se dozadu, jestli nás bestie přece jen nezahlédla a není nám teď v patách.

"Můžu se zeptat..."

"Můžeš," přikývl. "Daleko na jihu žil kdysi král Artuš. Je to možná sto let... Založil řád rytířů kulatého stolu..."

"Slyšel jsem o tom."

"Náš král se rozhodl, že to byl dobrý nápad, ale kulatý stůl se mu zdál málo vznešený. Dlouho o tom přemýšlel, až jej napadlo, že rytířský řád, který založí on, by se mohl jmenovat podle dračího vejce, jež by vévodilo rytířskému sálu na jeho hradě. Nabídl celé království Orkney, které vyženil, tomu, kdo toto vejce přinese... Byli jsme tři bratři. Jednoho jsi viděl u jezera. Ucítil na sobě dračí dech, zešílel bolestí a pokusil se utéct šplháním po skále. Bestie na něj čekala dole, jako by věděla, že se mu nemůže podařit vyšplhat po kolmé stěně až nahoru. Byl už zasvěcený smrti. Dech draka je tisíckrát jedovatější než uštknutí zmije na vřesovištích. Probodl jsem jej oštěpem, aby se netrápil. Druhý zahynul už při cestě sem a já jsem zůstal. Už to bude rok..."

"A co ona?"

"Kdo? Ursula? Je z nějaké vesnice na okraji pahorkatiny, i když vypadá jako víla z horských lesů. Když vesničanům hořela pole, vybrali tu nejkrásnější a v noci ji vyvedli na cestu k dračímu hnízdu. Šla. Co mohla dělat? Kdyby se vrátila, ukamenovali by ji. Jako zázrakem se dostala až sem. Tady jsem ji zastavil a dál už nepustil..." Ratwin se zašťuřil a zmlkl.

Cesta začínala být namáhavá.

Nedalo mi to, abych nepřemýšlel nad tím rokem, co tu byl.

"Jak to, že drak neodletěl za celou tu dobu aspoň na pár dní pryč?" vyhrkl jsem najednou a zastavil jej.

Vytrhl se mi: "Mám tě rád jako vlastního bratra, Gordone," řekl důrazně. "Ale musíš alespoň trochu přemýšlet, když poslouchás. Jak to, jak to... Protože celou tu dobu tu má vejce! Rok, nejméně rok leží v hnízdě a já čekám jako šílenec, až se proklubou mladí a ta havěť odletí..."

Napadlo mne, že důvod, proč tu drak zůstává, může být jiný: "Určitě jsi ani jedno nevzal?"

"Chtěl jsem," přiznal, "ale je stejně velké jako já. Jak ho mám dostat do Orkádie? Válet před sebou?"

Pach hniloby mne porazil jako poryv vichřice.

"Už jsme blízko," obrátil se Ratwin, přestal si mne všímat a vyrazil jako pes po stopě.

Dohnal jsem ho: "Hnízdo?"

"Za chvíli," přikývl.

"Co tu budeme dělat?"

"Jdeme pro maso," odpověděl klidně. "Už jsem ti říkal, že ve skalách nežije ani pavouk... Tiše, a pojď za mnou."

Posledních pár kroků jsem ani nedýchal. Ono skoro ani nebylo co. Zkažený vzduch vyvolával dávení a kdybych tu byl sám, ani by mne nenapadlo tady zůstávat.

Šlahouny vřesu, visící z prohlubní ve skalách, kam větry navály hlínu a semena, vytvářely v soutěsce jakýsi závěs.

Představoval jsem si, že uvidíme bestii na vejcích, ale skutečnost překonala všechny moje dohady.

Drak, či dračice nebyla v dohledu. Podobná mýtina mezi skalami, jako ta s jezírkem, byla dračím hnízdištěm možná od nepaměti. Pět nebo šest ohromných hromad klestí a menších stromků, vytržených i s kořeny, bylo velikými hnízdy ve tvaru kužele, seseknutého asi v polovině své výšky. Už z dálky bylo vidět, že jen jedno z nich je používané.

Okraj hnízd byl ve výšce mé hlavy. I tak jsem zahlédl vrchlíky dračích vajec, podlouhlých a protáhlých jako nějaké lidské mumie. Sytě žlutě se leskly a byly potaženy kožovitou blanou, napínající a krčící se podle toho, jak se zárodek uvnitř převracel.

Pach hniloby kolem však nevycházel z vajec, jak jsem si původně myslel, ale z toho, co bylo na nich.

Obě vejce byla zaházena hnijícími těly zvířat. Srnec, dva vlci, nafouklá laň a ještě něco, co jsem nerozeznal.

"Sem chodím pro maso," ukázal Ratwin. Žaludek mi vystoupil až do krku. Kus sušeného v kapse mne začal nepříjemně tížit. "Nic jiného není," řekl hned, když uviděl, jak se tvářím. "Vždycky počkám na čerstvou kořist, a až bestie zmizí, tak ji seberu."

"V té šlichtě je něco čerstvého?" zeptal jsem se ironicky.

"Ted ne," připustil. "Ale každý den po úplňku přinese pár dalších mršin na hnízdo. Proto jsem tě sem zavedl až dnes. Pomůžeš mi s nákladem."

Tohle znělo už trochu lépe. Pokrčil jsem rameny a smířil se s tím.

Zůstali jsme v soutěsce a čekali, až nám dračice přinese maso. "Neprohlédneme si hnízda?" navrhl jsem po chvíli spíše z nudy, než že by mne to nějak lákalo.

"Až potom," zavrtěl hlavou. "Každým okamžikem se už musí objevit..."

Nečekali jsme dlouho. Vřes v soutěsce se zbláznil v poryvech větru a slunce se schovalo za živý mrak.

Přitiskli jsme se ke skalám a opatrně vyhlédli.

Tříprsté paráty se téměř dotkly kožnaté slupky vajec a pustily ze svého zajetí mrtvého jelínka. Mršina pleskla mezi ostatní, sklouzla po rozměklých zbytcích vlka a zapadla mezi obě vejce.

"Proč to dělá?" zašeptal jsem.

Ratwin pokrčil rameny: "Nikdy nesedí na vejcích. Možná jí je ohřívá to hnijící maso..."

Dračice se zasekla drápy do okraje hnízda a sehnula krk k jelínkovi. Jediným trhnutím hlavy jej vytáhla a jemně položila nahoru na vejce.

"Vezmeme ho," sykl Ratwin. "Za chvíli odletí..."

Zdálo se, že si je Ratwin docela jistý, že se teď dračice nevrátí. Vyběhli jsme z naší skrýše, propletli se mezi kostrami zvířat, shozených z jednotlivých hnízd a přiběhli k tomu, které bestie opustila.

Opřel jsem se zády o spleť klacků a kmínků a nastavil spojené ruce Ratwinově noze.

"Lez, " netrpělivě jsem jej pobídl.

Bleskově byl nahoře. Opatrně přecházel po okraji hnízda, aby nezapadl do jedovaté, hnijící kaše, přidřepl si a natáhl se po kopýtkách dnešní kořisti. Dosáhl hned napoprvé.

Jednou rukou popadl zadní nohu zvířete a druhou se chytil mne. "Táhnu," upozornil jsem. Za okamžik žuchl jelínek vedle mne na zem. Obhlédl jsem oblohu. Dračice se nevracela. "Seskoč!" Ratwin jenom zavrtěl hlavou. Popadl jsem jelínka za přední a za zadní, přehodil si jej přes záda a odnesl k ústí soutěsky, Hned jsem se vrátil: "Co je?"

"Klubou se, " vyhrkl ne bez vzrušení. "Za pár dní už možná odletí..." Podal mi ruku a vytáhl mne nahoru.

Byl to zvláštní pocit. Zatočila se mi hlava a musel jsem se jej zachytit, abych nespadl.

"Napadlo tě někdy je zkusit zabít?", zeptal jsem se najednou. "Kdyby byla vejce mrtvá..."

"Třeba by stará odletěla, co?", povzdychl si. "Napadlo mne to nejmíň stokrát..." Zavrávoral, ale udržel rovnováhu. "Podívej, tam, to vejce bližší k nám..." ukázal prstem, sehnul se, ulomil kus větve a hodil na vejce, které mi chtěl ukázat. "Vidíš ty tmavší skvrny? To jsou místa, kudy jsem vrazil dovnitř oštěp. Těch skvrn je aspoň deset na každém vejci... Vždycky se to zacelilo..."

"Jsou nesmrtelní?"

Zavrtěl hlavou. "Spíš jim železo neublíží... Ať tak, jako tak, za pár dnů se vylíhnou mladí, a pak už nebude ani maso. Moc bych se divil, kdyby něco zbylo..."

Pochybovačně jsem se na něj zašklebil: "Myslíš, že mládata budou tak brzy schopná odletět?"

"Musíme doufat," vzdychl. "Vejce se neuměla bránit, a přece jsem s nimi nic nesvedl. Mladí budou horší..."

Naposledy jsme se rozhlédli po dračím hnízdišti. Všechna ostatní hnízda byla prázdná. Jen pár koster z nich viselo, jako památka na dračí hostiny...

"Tam!" ukázal jsem až ke skále na tu nejkrajnější kupu dřeva. "Co je to?"

Jako na povel jsme seskočili dolů a pustili se tím směrem. Nebylo to jednoduché. Proplétali jsme se mezi hromadami kostí, dračího trusu, porostlého zeleným polštářem plísně a suchými kostrami stromů, jež sem dotáhly dračí paráty bůhví odkud a tady se jim nehodily pro stavbu...

Náš cíl byl usazený mezi několika menšími balvany těsně u skály. Bleskově jsem vysadil Ratwina nahoru a ten mi stejně rychle pomohl k sobě.

"Věděl jsi o tom?" zeptal jsem se, když jsme seskočili do hnízda. Bylo suché, dlouho nepoužité, ale ne prázdné. Vedle kravských kostí, které nebyly úplně obrané a visely na nich vysušené cáry masa se ztvrdlými šlachami jako spečené hrozny, tu ležela zkroucená ještě jedna kostra.

"Nikdy jsem nedošel až sem," odpověděl Ratwin. "Vždy jsem spěchal, abych byl co nejdřív pryč..."

"To muselo být mládě draka," shodli jsme se. Ve stejný okamžik nás to napadlo oba. Samo neuhynulo, určitě ne. Někdo je zabil a jiný drak to být nemohl. Hnízdo bylo neporušené a ani jedna kost nebyla zlomená...

"Nepotkal jsi tady nikdy nikoho?" obrátil jsem se na Ratwina. Zavrtěl hlavou: "Nikdo jiný kromě nás, Ursuly a malého, tady není. To vím určitě... Kdysi jsem našel v jedné jeskyňce kostru muže. Nad ním bylo v kameni vyryto dvěstě osmdesát čárek a jeho jméno..."

"Tak jak se to mohlo stát?" Rozhlíželi jsme se kolem a neviděli jedinou známku boje. Ani dole, pod hnízdem, nebyla žádná lidská kost... Jako by do mláděte sjel blesk...

"Jdeme, " drcnul do mě Ratwin. "Musíme to stihnout za světla.

Ursula se bojí po tmě sama."

Řev zmrazil skály a dračí plamen ožehl vrcholky žulových balvanů. Vykulil jsem se z kůží a vyběhl před sluj. Ratwin už tam stál.

"Co se děje?"

Neodpověděl.

"Někdo se objevil na pláni," hádal jsem.

Teď teprve zavrtěl hlavou. "To je radost, Gordone, " obrátil se na mne. "Nevzteká se, věř mi, za ten rok ji znám. Raduje se... Mladí se proklubali..."

Jako by chtěla bestie potvrdit Ratwinova slova, přehnal se nad námi její stín.

"Letí pro žrádlo," ucedil a díval se dlouho stejným směrem.

Z naší tiché války zbyly jen vzpomínky.

Každý den přinášela dračice mladým podsvinčata a kolouchy, jako by maso starých zvířat pro ně nebylo dost dobré.

Ratwin se ztrácel na celé dny pryč a odmítal můj doprovod.

Zůstával jsem sám s Ursulou v jeskyni, pomáhal jí měnit slamníky, jak jsme říkali ubohé podestýlce a obracet plátky masa, sušícího se u ohně.

"Bude zle, " řekl mi, když se zase vrátil ze samotářské výpravy k hnízdu. Tušil jsem, že v těch dnech pozoruje mláďata a čeká, kdy poprvé roztáhnou křídla. Poslední dobou byl stále víc rozrušený...

Nechtěl mi asi víc říkat před Ursulou. Popadl mne za paži a vyvedl ven: "Ta bestie je učí vycházet z hnízda!"

Nechápavě jsem se na něj podíval.

"Jsou velcí jako my," zatřásl se mnou. "Může je poslat do soutěsek... Už se o to pokouší. Asi jsem jí tu vadil víc, než jsem si myslel."

Vypadal bezradně. "Až nás tady najdou, tak už se jim neschováme, " prohodil jsem. "S dítětem budeme vždycky pomalejší..."

Pokýval hlavou.

"Takže nám zbývají jen dvě věci," vrátil jsem se k našemu starému tématu. "Buď přijít na to, jak zabít mladé, anebo riskovat a odejít..."

Nervózně sebou trhl. Nedivil jsem se. Já jsem tu neměl ženu a dítě. On ano.

Ursula vyšla ze sluje a pátravě se po nás podívala.

"A jak je chceš zabít?" ztišil hlas.

Bezradně jsem protáhl rty a ani jsem nemusel odpovídat.

Probudil jsem se uprostřed noci. Bez procitání. Hned. Otevřel jsem oči a snažil se prohlédnout skrz tmu. Cosi mne probudilo... Zpozorněl jsem a zaposlouchal se. Bylo ticho, ale ne úplné. "Dráčata!" tiše jsem vykřikl, když mne to napadlo. Dračí kuřata... Sedl jsem si a zašmátral rukou před sebou. V mém nejbližším okolí nic nebylo.

"Ratwine, " přidušeně jsem zavolal.

Neozval se. Spal na druhé straně jeskyně vedle své vesnické princezny.

Cosi zaškrabalo v písku kousek ode mne. Zatajil jsem dech.

"Ratwine!"

Schumlal jsem kůži, kterou jsem se přikrýval, a hodil ji jeho směrem. Uprostřed letu na něco narazila a spadla na podlahu.

"Ratwine!!" teď už jsem řval.

Uslyšel jsem, jak vyskočil.

"Jsou tu," řekl jsem polohlasně. "Našli nás."

Někde mezi námi zakřapčel písek a ozvaly se šouravé kroky.

"Oheň," ozval se Ratwinův hlas.

Ve tmě se rozkřičelo dítě. Teď už nebylo slyšet vůbec nic.

"Oheň!" pokusil se Ratwin překřičet dětský pláč.

Odhodil jsem kůže a shrábl do náruče suchou trávu, která mi sloužila jako slamník. Udělal jsem naslepo dva kroky a hodil náruč sena tam, kde jsem tušil černé, ale ještě žhavé uhlíky. Dítě křičelo, snad strachem, snad hlady, a Ursula cosi tiše blekotala na druhé strsně sluje Ratwinovi do ucha.

Padl jsem nakolena a foukl směrem k ohništi.

Malý plamínek olízl suchá stébla, oheň na chvíli vzplál, rozhučel se a otřel se o strop. V rychlosti jsem naházel do plamenů několik kusů dřeva, a pak jsem se konečně mohl narovnat a podívat se.

Dračí kuřata, připomínající velkého, hnědého netopýra se slintající tlamou, přešlápla ve vchodu a couvla.

"Drak se bojí ohně?" vyjekla překvapeně Ursula.

"Zatím to neznají," štěkl Ratwin na odpověď. "Oni si zvyknou..." Dračí kuřata mezitím vycouvala ven a do sluje jen nahlížela široce rozevřenýma očima.

"Ještě přilož," houkl Ratwin.

Ursula vymotala malého Gordona z vlčí kůže, vytáhla zpod kozinkové jupky prs a strčila bradavku malému do úst.

"Říkal jsi, že máme jen dvě možnosti," ozval se Ratwin a vyčerpaně sedl k ohni. Neustále zvedal zrak a díval se ke vchodu na dvě kývající se hlavy. Otřel si zpocené dlaně do nohavic a potřásl hlavou: "Ted už máme jenom jednu, Gordone. Zabít je, a pak co nejdřív zmizet, protože už nyní možná stará ví, kde máme skrýš. Ty dvě potvory nás nenechají odejít, takže se jich musíme zbavit. Jestli se nám to povede, přilepí se stará nahoře na škvíru mezi skalami a promění nám to tady v ohnivou poušť."

Ursula nás poslouchala. Na okamžik nedávala pozor a bradavka vyklouzla dítěti z pusinky. Zaplakalo a hned ji zase našlo.

"Přemýšlej, jak je zabít, já už nevím. Rok jsem nemyslel na nic jiného..."

Zarazil jsem Ratwina rukou a vyskočil.

"Ticho!"

Myšlenka, která mi proběhla hlavou, byla geniální, ale ještě v té chvíli jsem ji zapomněl. Bezradně jsem se rozhlédl. Kůže, Ratwin, oheň, mláďata, dvě dračí, jedno lidské, Ursula... Přiskočil jsem k dívce a vytrhl jí dítě z ruky. "Už mu nedávej!" Vrazil jsem chlapečka Ratwinovi do náručí a přisedl k němu. "Vzpomínáš, co bylo spolu s kostrou dračího mláděte v hnízdě?" Nečekal jsem, až mi odpoví, a pokračoval: "Kráva! Nesežraná kráva. Byla to jediná kostra krávy v celém hnízdišti. To znamená, že ji draci neloví. Možná, že tam zabloudila sama a mládě se do ní pustilo dřív, než přiletěla dračí matka, aby je zarazila. Vypadalo to přece tak, že mládě uhynulo uprostřed žrádla, ne?" Ratwin se na mne podíval jako na blázna: "No a?"

"Něco z té krávy ho zabilo... Čím se liší krávy od srnek, vlků a těch ostatních, co jsme tam viděli? Přemýšlej!" rozkřikl jsem se. "Přece kráva má mléko ve vemeni pořád! Vzpomeň si, ani kozí, ani ovčí zbytky tam nikde nebyly, a přece je na pastvinách právě těchto zvířat nejvíc..."

Zmohl se jen na úšklebek.

Zarazil jsem ho: "Poslouchej... Byl jsem kdysi v Byzanci, i dál v Asii. Víš, co tam lidé dělají, když zjistí, že se jim blízko domu usadil had? Dávají mu do misky mléko! Nevadí jim ani ti nejjedovatější, jimž se ve vzteku rozšiřuje krk..."

Ursula vstala, vzala si od Ratwina vrnícího chlapce, ale poslechla mne a už ho nekrmila.

Nenechal jsem se vyrušit a pokračoval jsem: "Co když je to zvyk ještě z doby, kdy bylo hadů a draků, i docela malých, tolik druhů, že lidé nevěděli, jak je

rozeznat. Hadi pro ně byli obyčejná zvířata, ale draci přinášeli zlo. Třeba právě takovou zkouškou, aby se zjistilo, co se to zabydlelo v blízkosti domu, bylo mléko. Když se napil had, žil dál. Když se napil drak, bylo po něm...

Ratwin kroutil hlavou, ale už nic neříkal.

"Zdá se ti to jako hloupost?"

Přikývl.

"Takže to nezkusíme?"

Skoro vyskočil: "Musíme zkusit všechno..."

Ursula couvla.

Strhl jsem ze sebe zbytek košile a podal jí ho. "'Všechno, co můžeš," řekl jsem tiše.

Pochopila hned. "Bude mít hlad," ukázala na malého Gordona. Dál už nic nenamítala. Jen se podívala po Ratwinovi, a když souhlasně kývnul, sedla si na lůžko a začala odstříkávat mléko do látky.

Dračí kuřata se víc a víc osmělovala. Oheň začal skomírat a potomci dračí bestie se opět tlačili dovnitř.

Přiživil jsem plameny zbytkem sena z lůžka, ale už je to nezahnalo.

"Dělej, Ursulo!"

Zkusmo jsem vyrazil s mečem a zaútočil na krk bližšího. Ostří odskočilo jako od železa.

"Musíš pod bradu," sykl vedle mne Ratwin a obořil se na druhého.

"Ursulo!"

"Už jsem!"

Svislým sekem jsem zasáhl mládě do nozder. Couvlo a já měl na chvíli volno.

Přiskočil jsem k dívce, vzal od ní nasáklý hadr a roztrhl ho vedví.

Moje dráče ještě nenašlo odvahu vrátit se do bitky. Přešlapovalo u východu a pozorovalo svého odvážnějšího sourozence.

Přitočil jsem se k Ratwinovi a pověsil jednu půlku hadru na špičku meče.

"Otevři mu tlamu!"

Ratwin ukročil stranou a provedl prudký výpad. Ostří vjelo mezi pysky mladé bestie, zaskřípěl kov o zuby a zvíře poděšeně zařvalo. Ratwin pootočil mečem a vzpříčil jej v tlamě.

"Dělej, vraž ho tam," zařval na mě.

Ponořil jsem svou zbraň s hadrem nasáklým mlékem až po jílec do dračích útrob. Cukl jsem, hadr sklouzl ze špičky meče a skončil někde v žaludku netvora.

"Druhého," ukázal jsem a přiskočili jsme k němu dřív, než stačil utéct do tmy. S ním to bylo ještě jednodušší, než s tím prvním.

Spolkl svoji dávku, a pak už jsme jej nemohli zastavit.

Za námi se ozval křik. Neznal jsem ten hlas. Jako kdyby dítě křičelo bolestí.

Překvapeně jsme se otočili. Dračí kuře se motalo, přešlapovalo kolem dokola a z huby mu tekly krvavé sliny.

"Asi jsi měl pravdu, Gordone," zasmál se šťastně Ratwin a objal mne.

Strkáním a bodáním meči jsme vyhnali kuře ven ze sluje a začali rychle balit věci.

Čas byl v té chvíli dražší, než všechny poklady celé Británie.

"Jenom, co uneseme, " opakoval jsem posté.

Venku svítalo.

"Musíme zmizet dřív, než je najde..."

Jako lidé, kteří utíkají před morem, jsme vyškobrtali ze sluje. Úzké, rozeklané pásky oblohy nahoře ve škvírách mezi žulovými skalami světlaly a ohlašovaly nový den.

Ratwin nás stále popoháněl. Znal spoustu jeskyní v tomhle labyrintu, ale měl strach zůstat na jednom místě a čekat, zda nás tam dračí matka nakonec objeví.

Už bylo světlo, když se rozlehl nad skalním bludištěm skřek. Zmrzl nám úsměv na rtech.

"Tohle jsem ještě neslyšel," hlesl Ratwin, aby to Ursula nezaslechla.

"Našla je," přikývl jsem.

Všichni jsme se střídali v nesení malého. Klopýtali jsme nekonečnou spletí chodeb a stezek s tajným přáním alespoň na chvíli se zastavit. Nešlo to.

Dračice se spouštěla jako kámen z oblohy, kdykoliv zahlédla nějaký pohyb v soutěskách, přiléhala nahoře ke skalám a žíhala škvíry mezi balvany smrtícím ohněm.

Dech draka ovládl skalní město. Proudy žhavého vzduchu svištěly labyrintem jako vichry z pekla.

Pokaždé, když se nad námi přehnal obludný stín příšery, padali jsme na zem a já s Ratwinem jsme zakrývali Ursulu s dítětem.

Nenechala nás na pokoji. Musela nás vidět, nebo stopovat, nebo cítit. Až příliš blízko nás, než aby to byla náhoda, rozpaloval plamen skalní bloky. Byli jsme pro ni jako myši v lidských obydlích. Dlouho nás tolerovala, ale teď...

Malý křičel hlady a Ursula jej nedokázala nakrmit. Jako kdyby dávkou pro dráčata vypotřebovala poslední mléko. Možná ale byla jen vyčerpaná.

Celý den jsme se nesměli zastavit, ani celou noc. Ohnivé sliny dračí matky nám svítily na cestu.

Na začátku druhého dne jsme zalezli do tunelu pod skalami a zůstali ležet.

"Ratwine?" zašeptal jsem, abych neprobudil svého malého jmenovce.

Neodpověděl, ale na ruce jsem ucítil jeho stisk.

"Budeme muset zkusit přejít pláň..."

Stiskl mi dlaň na znamení, že souhlasí. "Pořád jsem myslel, že odletí, když přijde o mladé," zašeptal a neměl daleko k pláči. "Myslel jsem, že dá pokoj..."

"Nedá," zavrtěl jsem hlavou. "Nikdy nedá pokoj, dokud si bude myslet, že jsme tady..."

Mlčel.

Dlouho. Už jsem myslel, že usnul.

"Nemůžeme to stihnout za jedinou noc," řekl nakonec. "A ve dne nás uvidí..."

"Já vím," potřásl jsem hlavou. "Máme meče. Musíme se před svítáním zakopat a zahrabat. Večer zase vylezeme a půjdeme dál.."

Měl jsem slavnostní pocit, když jsem v naprosté tmě, kdy černé mraky zakrývaly měsíc i hvězdy, opouštěl místo, jež mne uvěznilo na dva měsíce. Jak asi muselo být Ratwinovi, nebo té dívce...

Přál jsem mu ji z celého srdce, ale v duchu jsem se několikrát přistihl, jak hledím po ní, když v noci ve světle skomírajících plamenů vystrčila nohu zpod přikrývky. Jak se houpe v bocích, jak krmí malého Gordona... Přál jsem mu ji a doufal, že má ve vesnici ještě sestru...

Ve vysušené spraši, ale hlavně v poprašku z popela jsme nechávali stopy. Snažil jsem se je zničit. Táhl jsem za sebou po zemi kůži, ale výsledek byl ještě horší. Široká brázda za námi jako by křičela a volala, že právě tudy jsme prošli.

Nic si z toho pochodu nepamatuji. Malý Gordon do půlnoci křičel hlady, a pak se unavil a usnul. Vzlykal ze spaní, které se víc podobalo bezvědomí, a držel se svýma pěstičkama chlupů na mé hrudi.

Přede mnou šlapala jako v mátohách Ursula a úplně vpředu Ratwin.

Usínali jsme za chůze a téměř zaspali svítání.

Blížilo se rychle. Daleko za námi jako ohnivé gejzíry tryskal dračí plamen mezi balvany skalního města a pomalu bledl spolu se světlým pruhem na východě.

Nezbývalo nám moc času. Za světla dračice zjistí, že jsme zmizeli...

Ursula se svalila na zem a vedle ní jsem položil dítě. Klekli jsme si s Ratwinem vedle sebe a zasekli své zbraně do půdy. Šlo to ztěžka, ale jak jsme se dostali na píď pod zem, půda začala být měkčí a vylamovala se ve velkých kusech.

Zanedlouho byl první "hrob" hotov. Položili jsme do něj bezvládnou Ursulu a zaskládali ji kusy hlíny tak, aby se průduchy dostal vzduch až k ní. Povrch jejího úkrytu jsme pozasypali hrubším popelem, a pak jsme začali každý hloubit svůj.

Už bylo světlo, když se mi podařilo dokopat jámu dostatečně hluboko. Vstal jsem a protáhl se. Obzor byl čistý a po dračí matce nebylo ani stopy.

"Vezmu malého k sobě," navrhl jsem.

"Proč?" Ratwin sebou trhl, ale s kopáním nepřestával.

Vzal jsem dítě do náručí a ulehl na dno svého "hrobu". "Když prozradí křikem úkryt, ať jsem to já, koho dračí matka najde. Vy byste jeden bez druhého už žít nedokázali..."

Zkusil protestovat, ale nakonec jen rozhodil rukama. Políbil malého Gordona a jemně nás oba zaskládal kusy hlíny. Pak už jsem slyšel, jak se schovává sám.

Nastalo ticho, nejdelší den mého života.

Bál jsem se i hlasitěji dýchat, abych neprobudil malého. Dvakrát jsem od něj provlhl, ale jinak až na vzlyky, jimiž doprovázel každé vzdychnutí, jsem o něm skoro nevěděl.

Mohl jsem se jen dohadovat, co se venku děje. Tisíckrát jsem měl chuť zavolat na ostatní, ale vždy jsem se včas zarazil. Jak jsem mohl vědět, že pár kroků od mého úkrytu nedřepí dračí matka a neprohlíží si rozrytý a podupaný kus země?

Docela určitě musela najít konec stop, jestli si jich všimla, i když jsem posledních sto, dvěstě kroků lezl pozadu po kolenou a rozfoukával popelový poprašek za námi, že vypadal jako neporušený.

Hodiny se vlekly, venku se šeřilo a světlo, pronikající vrstvičkou hlíny zvolna sláblo.

Věděl jsem, že pokud se dočkáme noci, přežijeme...

Už byla úplná tma, když jsem se teprve odvážil zavolat.

Odpovědělo mi dunivé ticho, jako v chrámu Božím. Chvíli jsem počkal a pak zvolna vysunul ruku. Sprška drobné škváry mi vnikla do očí a do nosu. Vysmrkl jsem, zvedl dítě a položil je vedle svého "hrobu". Jen zavrnělo, ale neprobudilo se. Rozhlédl jsem se kolem. Noc byla stejně temná, jako ta včerejší.

Opřel jsem se rukama o okraje jámy a osvobodil se z hlíny.

"Ratwine!"

"Ursulo!"

Neodpovídali.

Hrklo ve mně. Teprve teď jsem si uvědomil pach spáleniny kolem. Byla tady, určitě!

Horečně jsem se vrhl k Ursulině jámě a odházel pár kusů hlíny shora. Byly ožehlé, ale ne moc. Nahmatal jsem pod zeminou její tělo, popadl ji v podpaždí a vytáhl ven.

Žila. Otočil jsem se a zajel rukama do popela kousek vedle. Hmatem jsem ohledával okolí a hledal ve tmě Ratwinův úkryt. Někde tam měl být, ale půda byla stejně spečená jako před tím, než jsme začali kopat.

Pak moje prsty o něco zavadily. Něco jako ohořelé dřevo. Kmínek, rozdělený na větvičky...

Ruka!

Dovedl jsem Ursulu i jejich dítě do bezpečí. Našli jsme kojnou a za pár mercijských denárů, které jsem měl ještě ve váčku, jsme koupili statek.

Sedávám před chalupou na březové sedačce a obhlížím stáda. Jednou, za pár let, až zase zčernají kopce na dalriadských vřesovištích, poznám, že přiletěla dračice zplodit svoje mladé.

Mám třicet krav a za malou chviličku můžu naplnit měchy mlékem a vyrazit ke skalám.

Celé ty roky čekám. Hladím chlapce s tvýma očima a každý večer se dívám k obzoru, kde trčí z půdy tvoje ruka. Nestačil ses tehdy schovat, nebo ses zalykal horkem a chtěl ven..?

Celé ty roky čekám a hladím chlapce s tvýma očima. Nejmenuje se Gordon, jak sis přál. V kostele při křtu jsme mu dali jiné jméno.

Moc nám chybíš.

Dodnes mi tvoje plavovláska říká při milování tvým jménem. A nejvíc chybíš jemu, malému Ratwinovi...

Právě dnes zčernala vřesoviště dračím ohněm. V noci se rozloučím a příští noc tě budu míjet na cestě do skalního města...

ilustrace Alois Křesala

Aktuální nabídka nakladatelství Altar

Hry:

DrD Pravidla pro začátečníky 1.5	95 Kč
DrD Pravidla pro pokročilé 1.3	95 Kč
Talisman	350 Kč
Bitva na polích Pelennoru	79 Kč
Ve službách krále Reginalda	49 Kč

Knihy:

V.Kadlečková: Stavitelé věží	89 Kč
F.N.Skipper: Dlouhý den Valhaly	89 Kč
R.Ziemkiewicz: Poklady stolinů	44 Kč
R.E.Howard: Šarlatová citadela	12,50 Kč

Ostatní:

Kostky - k4,k6,k8,k10,k12,k20	8 Kč
Dračí doupě - program pro PJ	480 Kč

V době uzávěrky tohoto čísla jsme bohužel neměli k dispozici současný seznam figurek k DrD.

Máte-li o něco z této nabídky zájem, spočtěte celkovou cenu, přičtěte poštovné a balné 30 Kč a výslednou sumu poukažte na adresu:

Jiřina Vorlová, poste restante
Pošta Praha 07, Opletalova 40
110 07 Praha 1

Do zprávy pro příjemce na rubu složenky napište svou objednávku. Pokud se tam nevejde, pošlete ji zvlášť, ale až po zaplacení složenky (do zprávy pro příjemce v tomto případě napište "objednávka následuje"). Svoji adresu odesílatele pište čitelně, s plným jménem a včetně PSČ! Rovněž objednávku pište čitelně a přesně.

Keltové

Stručný nástin historie, společnosti a mytologie

Jiří Pilch

Pozdní historie Keltů je svázána s Irskem, poslední baštou tohoto národa ve světě rodícího se středověku. Koneckonců, takřka všechny poznatky o Keltech máme ze zeleného ostrova. Zajímavá je keltská mýtická historie Irska, legendární verze nejstarší historie ostrova, jež je sledem několika nájezdů na zemi, korunovanou příchodem jejích současných obyvatel - keltského kmene Goidelů. Bylo zapsáno mnoho verzí tohoto mýtu, lišících se podrobnostmi i počtem nájezdů. Všechny jsou obsaženy v obšírné kompilaci z XI. stol. - Leabhar Gabala, čili Kniha nájezdů. Nejstarším známým textem mýtu je verze, obsažena ve třetí části knihy, Nenniova Historia Brittonum z počátku IX. stol.

Podle Leabhar Gabala podlehlo Irsko od potopy světa celkem pěti nájezdům. První invazi vedl Partholon, což byl první syn španělského krále Bela, který svého otce zavraždil a musel opustit svou zemi. Do Irska dorazil na svátek Beleho boha Beltaine. V oněch dobách v Irsku žil národ Fomóraig, s nímž byl Partholon donucen bojovat. Fomóraigové byli lidmi s kozími hlavami, každý měl jen jednu ruku a jednu nohu. Partholon Fomóraigy porazil, ale pak jeho lidi postihla nákaza, jež sice trvala pouhý týden, ale veškeré útočníky vyhubila.

Druhý nájezd byl takřka věrnou kopií první invaze. Vedl ho Nemedus zv. Svatý, přišel opět ze Španělska a opět zaúřadovala nákaza, jež během jediného dne zabila Nemeda a dva tisíce jeho lidí. Osud těch, kteří přežili byl ale mnohem horší. Dostali se pod panství Fomóraigů a museli jim odevzdávat dvě třetiny novorozeňat a dvě třetiny úrody a mléka. Proti takovému útisku se Nemedovi lidé vzbouřili. Fomóraigové vládli Irsku ze skleněné věže,postavené na Tor Inis (Ostrov Věže). Vzbouřenci věž oblehli, dobyli a zabili vládce Fomóraigů Connana (takže skutečný Conan měl kozí hlavu a jednu ruku i nohu, zajímavé). Nepodařilo se jim ale zabít králova bratra, který rychle zorganizoval protiútok a celý Nemedův národ vybil do posledního muže.

Třetí nájezd byl dílem tří spřízněných kmenů - Fir-Bolg, Fir-Domnan a Galióin. Tyto kmeny byl s Fomóraigy spřízněny a jako bohyni uctívali jejich královnu Domnu. Měli i podobné charakterové rysy. Byli stejně hádaví, zuřiví, nenáviděli poezii, hudbu ani žádné jiné umění.

Vláda oněch tří kmenů ale netrvala dlouho, protože se objevili útočníci, kteří v mytologii Irska sehráli obrovskou roli - bezprostřední předchůdci dnešních obyvatel ostrova, božská rasa Bohyně Danu, čili Tuatha Dé Dannan. Dorazili do Irska pod vedením svých druidů skryti závojem kouzelné mlhy, přes moře přes Norsko a severní Skotsko. Magická mlha jim umožnila dostat se na ostrov

nepozorovaně. Jiná verze legendy praví, že po přistání své lodě podpálili, aby je dým skryl před očima obyvatel ostrova.

Králem Tuatha Dé Dannan byl Nuada. V první bitvě s velkou pomocí magie porazil Fir-Bolgy, což se odehrálo u Mag Tured poblíž Lough Arrow v dnešním hrabství Sligo. Poražení se uchýlili ke svým příbuzným Fomóraigům na souostroví Hebridy a ostrově Man. Tuatha Dé Dannan osídlili Irsko, když s Fomóraigy uzavřeli příměří. Proto také Irsku vládl král Fomóraigů Bres, jelikož Nuada byl bezruký a podle keltského zvyku král musel být zdravý, jinak to jeho lidu hrozilo neštěstím.

Bresova vláda ovšem Tuatha Dé Dannan neuspokojovala, jelikož museli snášet nepřiměřené břímě, šlechta zase naříkala nad Bresovou lakotou při hostinách. "Jejich nože tam nebývaly mastné a i kdyby tam chodívali denně, jejich dech nikdy nepáchl pivem." Král Bres také nijak neuznával básníky a hudebníky. A tak božský lékař Dian Cécht a božský kovář Creidne vyrobili Nuadovi novou ruku ze stříbra, lid pak Brese vyhnal a opět Nuada korunoval.

Fomóraigové vytáhli do boje, k bitvě došlo opět u Mag Tured. Tuatha Dé Dannan byli vedeni Lugem, Fomóraigové Balorem, jednookým bohem-kyklopem. Na straně Dannanina lidu byla i bohyně Morrigan, jež bojovníky účinně povzbuzovala do boje. Nuada padl rukou samotného Balora, načež došlo k souboji obou velitelů. Balorovo jediné oko mělo tu vlastnost, že vše, nač pohlédlo, podlehlo zkáze. Lug obratně vystřelil kámen z praku, probil Balorovo oko do týla jeho hlavy, takže teď hledělo na Fomóraigy a zabíjelo vlastní bojovníky. Když pak nadešel den Samhain, bylo vítězství Tuatha Dé Dannan dokonáno, nepřítel poražen a zahnán do moře. Bohyně Morrigan a Badb oznámily vítězství královským výšinám Irska, všem jeho vodám a ústím řek i duchům síd. Badb přednesla všechny hrdinské činy Tuatha Dé Dannan, ale předpověděla i jejich pád.

Pátý a zároveň poslední nájezd byl proveden předky dnešních Irů - keltskými Goidely. Podle mýtu pocházeli, jako ostatně většina nájezdníků, ze Španělska. V této zemi se nacházela vysoká věž, již vybudoval král Bregon. Jednou večer králův syn Ith z jejího vrcholu spatřil pobřeží Irska. Tento pohled jej tak zaujal, že vzal třikrát třicet bojovníků a vydal se na výpravu.

Když přirazil k pobřeží ostrova, probíhalo tam zrovna jednání o rozdělení půdy jednoho z padlých náčelníků. Ith byl, jako nestranný, pozván tento spor rozsoudit. Jeho rozsudek byl spravedlivý a Tuatha Dé Dannan uspokojil. Ith ale neopatrně projevil své nadšení nad krásou Irska, takže byl domorodci zabit, neboť Dannanové dostali strach, že bude chtít jejich zemi zabrat.

Čtyřikrát devět korábů plných bojovníků opustilo Španělsko a vydalo se pod velením náčelníka Mila pomstít zavražděného Itha. Na svátek Beltaine přirazili k irskému pobřeží u Inbher Scene. Odtud vojsko nájezdníků dorazilo k hoře Miss v království Munster, kde po třídenní bitvě porazilo Tuatha Dé Dannan. Nebyl to ale ještě konec války. Milovo vojsko postupovalo až k branám Tary, kde spolu vládli tři nejvyšší králové. Zde bylo zahájeno rokování, jež skončilo tímto rozhodnutím: Milovi synové se museli vrátit na moře a nesměli se pokusit přistát, dokud se nevzdálí na devět mil od pobřeží.

Takže nastoupili do lodí a vyrazili. Tuatha Dé Dannan začali kouzlit a koráby byly vrženy daleko na moře. Kdo ví, jak by to skončilo, nebýt kouzelníka a básníka Milových synů Amairgena. Přesto se ale přistání neobešlo bez obětí na lidech. Tentokrát přistáli u Inbher Boinne. Odtud vyrazili na planinu Brega, kde u Tailtiu vybojovali další bitvu s domorodci. Nové vítězství Goidelům přineslo definitivní vládu nad Irskem.

pokračování příště

Kruh přátel díla Howarda Phillipse Lovecrafta, korunního prince hrůzy, vyhlašuje na rok 1995 soutěž

CTHULHU FHTAGN

o nejzdařilejší dílo v oboru hororu nebo mystiky v těchto kategoriích:

- Literární: beletrie, publicistika, ...
- Výtvraná: kresby, malby, plastiky, fotografie, počítačová grafika, ...
- Hudební: vlastní nahrávky, profesionální i dema
- Amatérský film
- Počítačová hra

Příspěvky nesmějí být do data uzávěrky publikovány, literární kategorie je povinně anonymní - k zaslané práci přiložte obálku s názvem díla, jménem, adresou a rodným číslem. Literární příspěvky zasílejte ve třech exemplářích normovaného strojopisu (60 úhozů na řádek, 30 řádků na stranu) nebo na disketě.

Nejlepší práce ze všech kategorií získá hlavní cenu - **RUDÝ HÁK**. Oceněná díla budou dle možností zveřejněna ve sborníku HATHEG-KLA, práce neliterární povahy budou vystaveny na Draconu '95 ve dnech 8.-10. prosince 1995 v hotelu Santon v Brně.

Kromě řady cen, které zatím přislíbily firmy Indies records, nakladatelství Polaris, Horus a reklamní agentura Jonea, nabízíme autorům, kteří o to projeví zájem, pomoc při hledání zájemce o jejich dílo.

Uzávěrka soutěže je 1.9.1995, slavnostní vyhlášení 9.12.1995 na Draconu '95.

Své příspěvky a případné dotazy zasílejte na adresu:

Kruh přátel díla Howarda Phillipse Lovecrafta
Jaroslav A. Polák
Výstavní 7
603 00 BRNO

Dech draka

DRAČÍ DOUPĚ

Svatyně Pavoučího Boha

jeskyně
8.

Svatyně Pavoučího Boha

Úvodní poznámka:

Jakákoli podobnost s chrámem Bel-Shamharotha je zcela záměrná a byla tak zamýšlena od počátku.

Tato jeskyně je jakýmsi experimentem, pokusem o nové pojetí dobrodružství. Nemá pevně stanovenou zápletku, je zde vytvořeno pouze prostředí, do kterého PJ může zasadit dobrodružství podle libosti tak, aby odpovídala jeho záměrům a schopnostem družiny.

Obecné informace

Kult Pavoučího Boha

Jeho kněží uctívají pavouka a číslo osm. Jsou zákonně zlí, ale nemuseli být takoví od narození (viz níže). Cílem kultu je nastolit na celém světě vládu Pavoučího Boha a z těch, kteří se k němu nepřidají, učinit otroky.

Osoba, která se chce stát knězem Pavoučího Boha, musí podstoupit osmileté období postupného zasvěcování. Po tuto dobu musí žít ve svatyni, učit se vzývat Pavoučího Boha, vykonávat obřady a také kouzlit. Při vstupu do řádu obdrží adept během slavnostního přijímacího rituálu stříbrný amulet, rituální dýku (ta mu slouží též jako zbraň, protože jiné zbraně používat nesmí) a černý plášť se stříbrnými ornamenty v podobě pavouků.

Dosažení jednoho stupně zasvěcení trvá jeden rok. Během něj se kněz naučí jedno nové kouzlo, další vzývací formule a obřadní úkony. Při výročním obětním rituálu je pak tento stupeň zasvěcení potvrzen.

Z kněží, kteří dosáhli osmého stupně zasvěcení, je pak vybrán ten nejschopnější a ten je další rok připravován, aby mohl v případě potřeby zaujmout místo velekněze. Tato příprava je opět završena výročním obětním rituálem.

Obětní rituály

Jedná se o krvavé oběti Pavoučímu Bohu. Slouží především k udržování a obnovování magenergie amuletů a sil kněží. Rituál vykonává vždy velekněz a osm kněží, kteří dosáhli nejvyšších stupňů zasvěcení. Existuje několik druhů rituálů:

1) Rituál posílení

Provádí se každý měsíc osmého dne. Postačuje zvířecí oběť.

2) Rituál obnovení

Provádí se osmého dne osmého měsíce. Je nutná lidská oběť. Tento rituál slouží rovněž jako přijímací či zasvěcovací.

3) Rituál malého stvoření

Provádí se osmého dne osmého měsíce. Slouží k zasvěcení nástupce velekněze. Je nutná oběť člověka (elfa, trpaslíka, ...), který se v tento den narodil.

4) Rituál velkého stvoření

Provádí se osmého dne osmého měsíce. Slouží k zasvěcení nové svatyně nebo k znovuzasvěcení svatyně delší dobu opuštěné. Je nutná oběť dítěte, které bude mít tento den své osmé narozeniny.

Jde-li o lidskou oběť, musí být osm dní před obřadem držena ve svatyni a napájena speciálními lektvary.

Průběh rituálu vypadá následovně: Osm kněží se rozestaví po obvodu oltáře (viz popis obřadního sálu), velekněz položí oběť přes prohlubeň a stojí nad ní. Pak začnou všichni odříkávat rituální formule. Kolem oltáře se začne tvořit magická clona, která postupně sílí, až nakonec neprostupně oddělí oltář i kněží od okolí. Po odříkání osmé formule provede velekněz vlastní oběť. V okamžiku, kdy krev oběti steče do prohlubně, změní se magická clona na oblak magenergie, ze kterého načerpají sílu amulety, dýky i samotní kněží.

Amulet

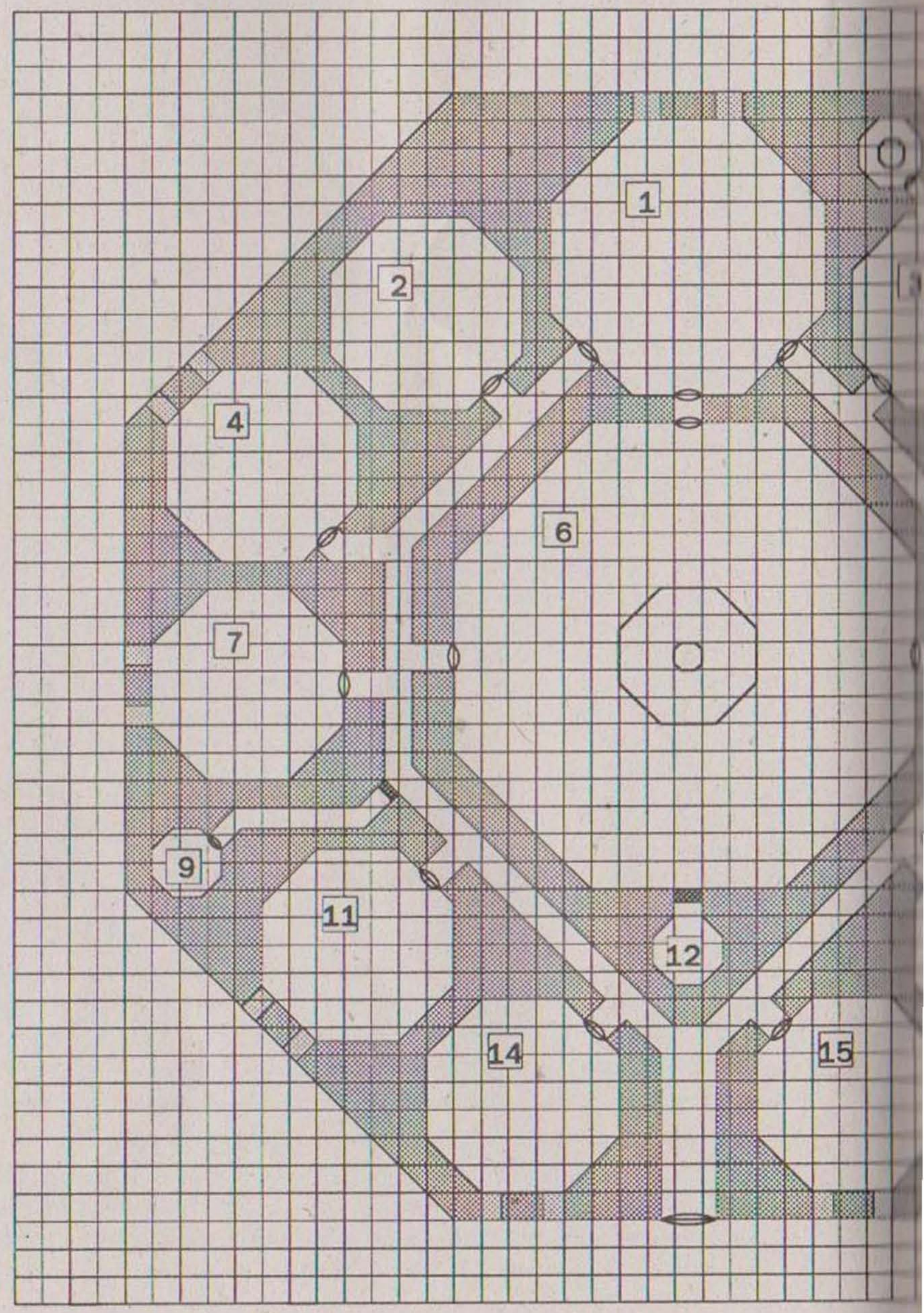
Je stříbrný, má průměr 8 coulů a tvar pavouka. Oči má z černých kamenů (jedná-li se o amulet velekněze, oči rudě září). Tento amulet je nezbytný k sesílání kouzel, neboť je zdrojem magenergie, na druhé straně je se svým majitelem spjat natolik, že mu je při sesílání kouzel nápomocen, takže kouzlo se vždy podaří. Maximální magenergie amuletu činí 4 magy za každý stupeň zasvěcení, velekněžův amulet má 40 magů. Magenergie se doplňuje každý den o půlnoci.

Množství magenergie v amuletu však závisí na roční době. Po vykonání rituálu obnovení se doplní na maximum. Každý měsíc pak hodnota, na kterou se magenergie o půlnoci doplňuje, klesá, a to takto (zaokrouhluj nahoru):

- není-li vykonán rituál posílení, o šestinu maxima
- je-li vykonán rituál posílení se zvířecí obětí, o dvanáctinu maxima
- je-li vykonán rituál posílení s lidskou obětí, neklesá

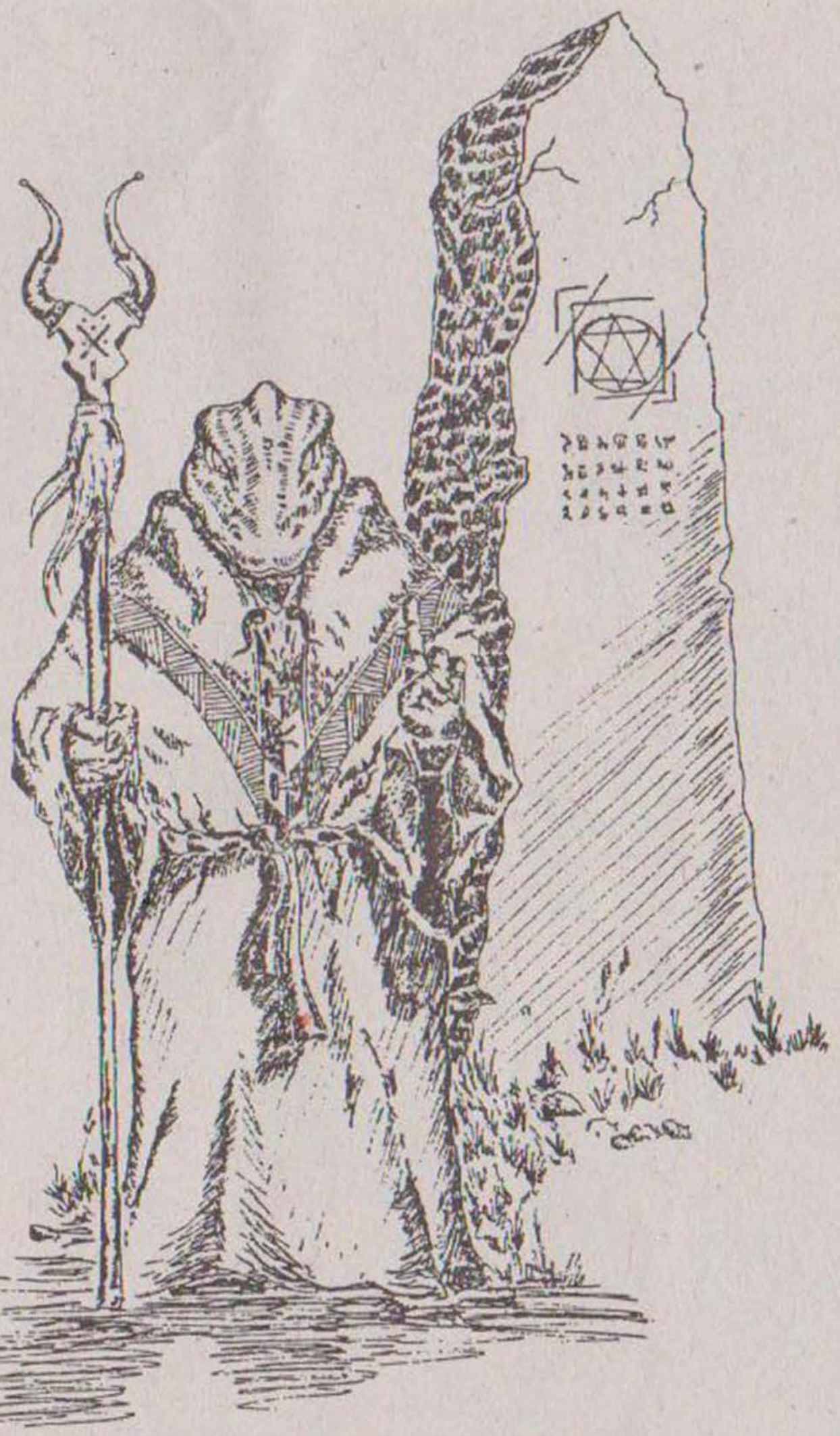
Tato hodnota však nikdy neklesne na nulu. Každý den o půlnoci se magenergie amuletu doplní aspoň na 4 magy (velekněžova amuletu na 8 magů).

S amuletem je spjata i další schopnost kněží - odhad přesvědčení. Pravděpodobnost úspěšného odhadu určuje následující tabulka:


1
2
4
6
7
9
11
12
14
15

Dračí galerie

Víťa Staufčík

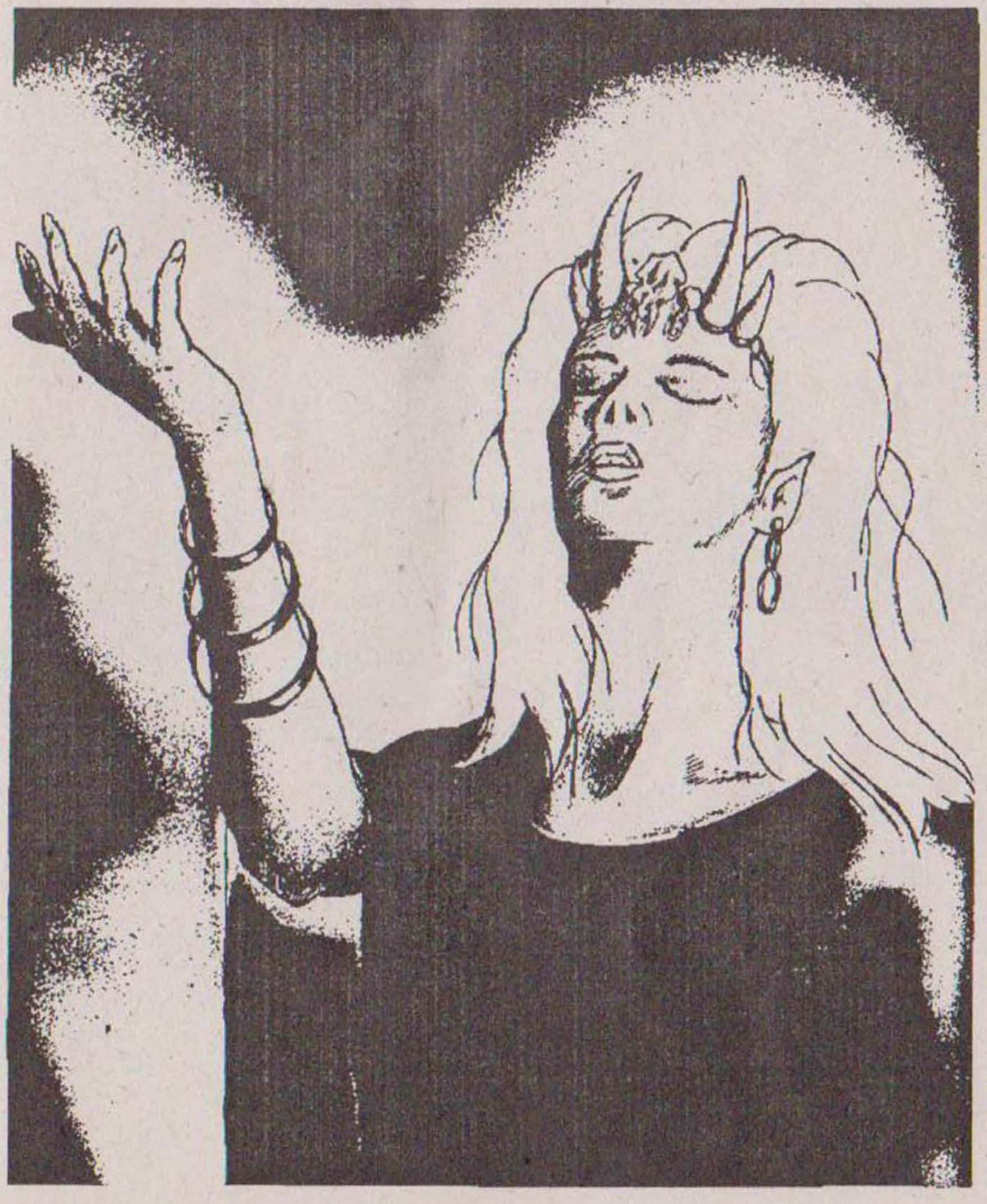


Dvací galerie

Radim Pech

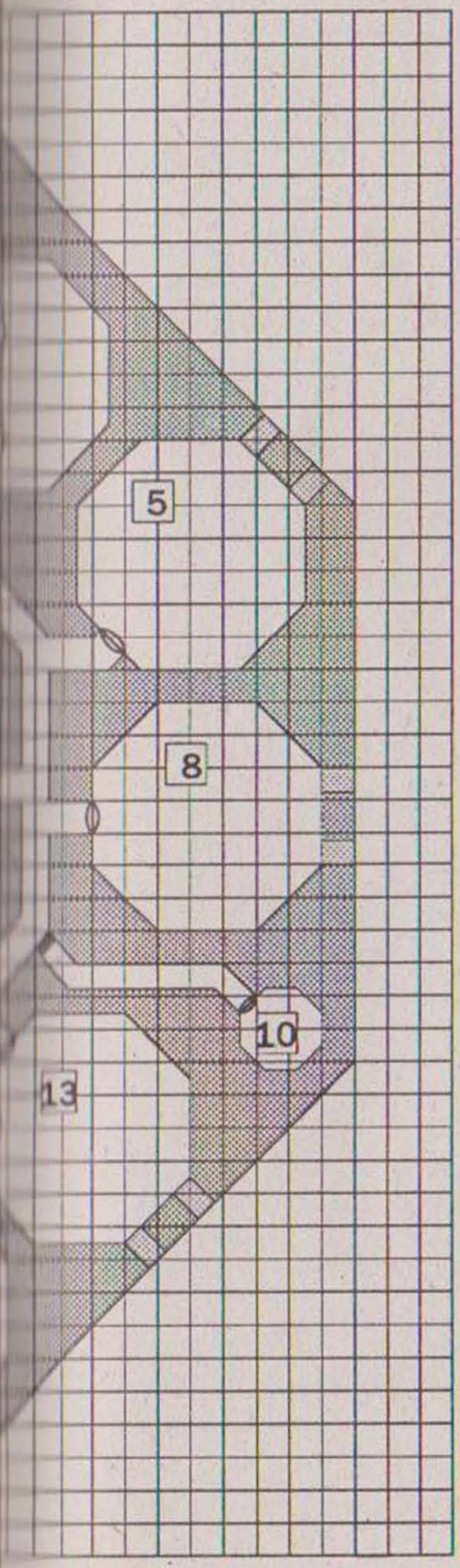
Dvůr galerie

Radim Pech

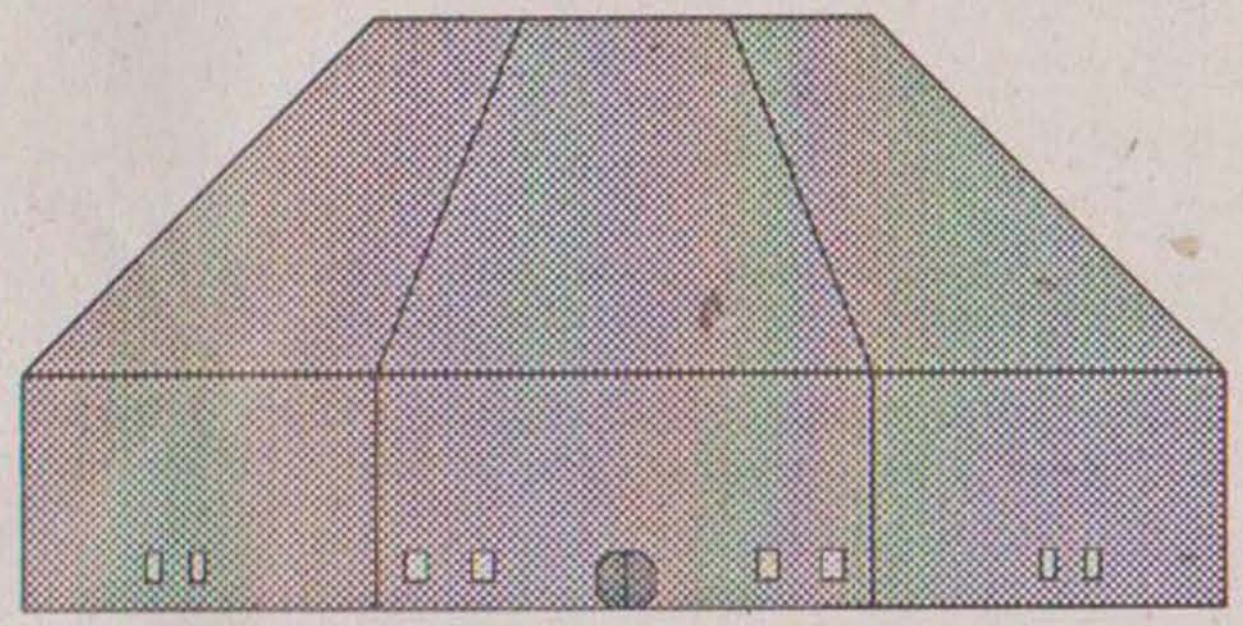


Dračí galerie

· Jarda Kocourek ·

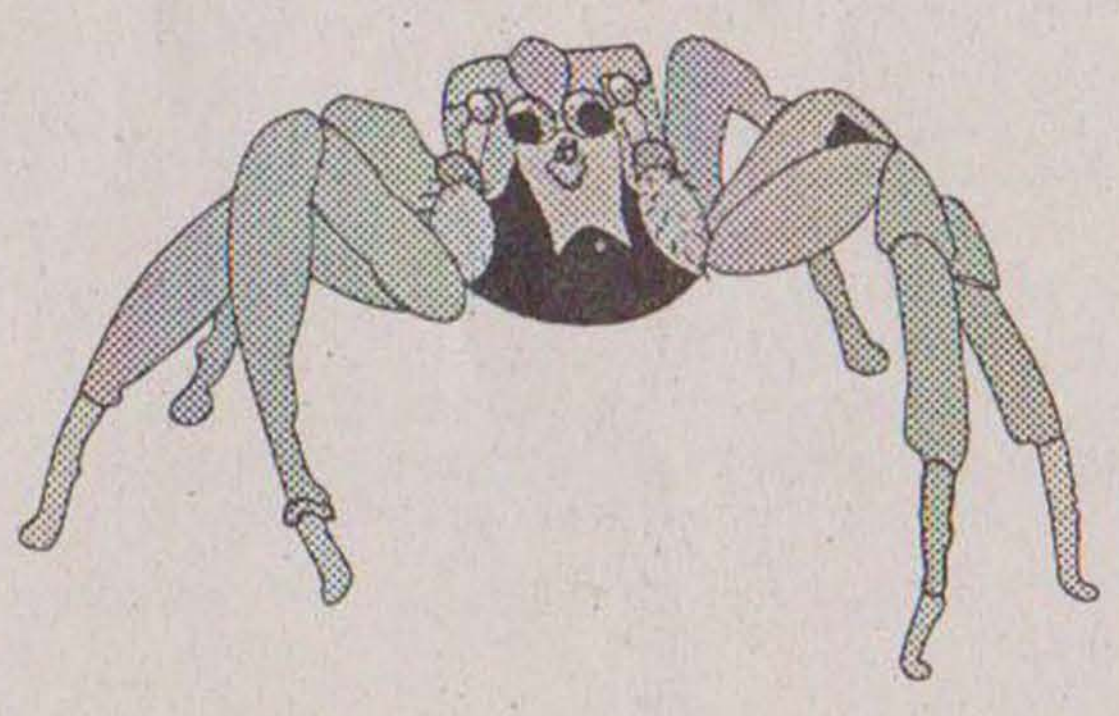


Pohled zepředu



Vysvětlivky:

- dveře
- tajné dveře
- okno
- ⊢ 1 sáh



Přesvědčení	Stupeň zasvěcení								
	1	2	3	4	5	6	7	8	V
Zák. dobro	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%
Zmat. dobro	7%	14%	21%	28%	35%	42%	49%	56%	63%
Neutrální	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%
Zmat. zlo	9%	18%	27%	36%	45%	54%	63%	72%	81%
Zák. zlo	11%	22%	33%	44%	55%	66%	77%	88%	99%

Této schopnosti využívají zejména kněží nejvyšších stupňů zasvěcení k vyhledávání vhodných osob, ze kterých by se mohli stát další kněží.

Pokud si amulet pověsí na krk někdo jiný, dostane se pod vliv Pavoučího Boha (past Int+Roz - 6 - odolal/neodolal, počítá se rozdíl úrovně oběti a stupně zasvěcení majitele). Získá zákonně zlé přesvědčení a veškeré jeho konání bude namířeno ke prospěchu kultu. Pokud je takovéto postavě amulet sejmut, bude se postupně zpod vlivu vymaňovat, což trvá osminásobek doby, po kterou amulet nosila.

Rituální dýka

Je to dýka, jejíž rukojeť i ostří jsou černé. V rukojeti je zasazen rudý kámen. Tak, jak majitel dosahuje vyšších stupňů zasvěcení, i dýka získává kouzelné schopnosti. Na začátku má ÚČ 2/+1. Po dosažení druhého stupně zasvěcení získá ÚČ 3/+1, po dosažení pátého stupně 3/+2 a po dosažení osmého stupně 4/+2. Kromě toho její majitel získává po dosažení čtvrtého stupně zasvěcení bonus +1 k OČ a po dosažení osmého stupně bonus +2.

Tyto výhody však dýka poskytuje pouze svému majiteli, s nímž prošla celým zasvěcovacím obdobím. V rukou kohokoli jiného se chová jen jako dýka s ÚČ 2/+1.

Svatyně

Svatyně je magického původu. K jejímu vytvoření se musí sejít 64 kněží alespoň šestého stupně zasvěcení, mezi nimiž nesmí chybět velekněz. Ti pak soustředí veškerou svou magenergii do jednoho místa. Na tomto místě se po uplynutí osmi hodin objeví základní tvar svatyně. Formování trvá osm dní, pak je svatyně připravena k zasvěcení.

Materiál, z něhož je svatyně vytvořena, má černou barvu a při bližším zkoumání lze na jeho povrchu objevit reliéfy pavouků. Uvnitř svatyně je stálá teplota, což umožňuje pobyt v ní nezávisle na ročním období

Poznámky k vlastní hře

Zápletka

Jak vyplývá z výše uvedeného, motivy dobrodružství mohou být různé, zcela podle fantazie PJ. Například:

- Záchrana uneseného člověka, který má být obětován (zde hraje roli i časový faktor), ať už jde o přítele, nebo to družina podniká za peníze.
- Snaha nepřipustit, aby se nablízku usadili kněží toho prokletého kultu.
- Honba za ziskem - v takové svatyni by mohly být zajímavé poklady.
- atd., atd.

Stejně tak může PJ podle schopností družiny stanovit počet a schopnosti kněží ve svatyni (výhodné je též omezit jejich magenergii ročním obdobím, viz popis amuletů).

Kněží

Tvoří se jako cizí postavy, tj. jejich vlastnosti se určí z Tabulky vlastností podle ras. Životaschopnost je rovna stupni zasvěcení, velekněz má životaschopnost 10. Síla mysli kněží je 10+životaschopnost, SM velekněze je 23.

Výzbroj: rituální dýka, zbroj žádná.

Vybavení: v místnosti, kterou obývá, má každý kněz lůžko, truhlu se šatstvem, penězi apod., stůl, stoličku, svícen se svíčkami, psací potřeby, jídelní potřeby. Kromě toho vlastní knihu, do které si během období zasvěcování zapisuje vše, co se naučil (historii kultu, vzývací formule, kouzla, ...). Velekněžova kniha je samozřejmě nejpodrobnější.

Popis svatyně:

Všechny místnosti mají tvar osmiúhelníku, svislý průřez místností se podobá průřezu celé svatyně (viz obr. Pohled zepředu). Stejně tak i chodby mají osmiúhelníkový průřez.

Místnosti 4, 5, 7, 8, 11, 13, 14 a 15 obývají kněží. V jedné místnosti může bydlet jeden nebo dva. V každé místnosti je pod oknem ohniště (přesněji řečeno napůl ohniště, napůl krb), nad ním je zavěšen kotlík. Je zde rovněž vědro s vodou. V oknech jsou zasazeny mříže.

Místnost 1 obývá velekněz. Kromě výše zmíněného vybavení je zde též skříň se spoustou přihrádek a zásuvek. V nich lze nalézt množství lahviček, bylin, lektvarů a jiných alchymistických ingrediencí či výrobků. Uprostřed místnosti je též kamenný podstavec zjevně sloužící jako laboratorní stůl (podle známek na jeho povrchu).

Místnost 2 slouží jako skladiště dřeva, oleje, pochodní, svíček, zkrátka topného a osvětlovacího materiálu.

Místnost 3 slouží jako skladiště potravin. Z ní vede chodbička do malé místnosti, ve které se nachází studna.

Místnosti 9 a 10 slouží jako cely, v nichž jsou drženi buď vězni, kteří ještě nejsou připravováni pro roli oběti, nebo obětní zvířata.

Místnost 12 je cela pro připravovanou lidskou oběť. Zde je oběť držena po dobu osmi dní před obřadem a napájena již zmíněnými speciálními lektvary.

Místnost 6 je obřadní sál. Uprostřed je velký kamenný 1 sáh vysoký obětní oltář (pochopitelně tvaru osmiúhelníka) a v jeho středu se nachází prohlubeň, do které stéká krev obětí.

Svatyně Pavoučího Boha - jeskyně DrD
autor : Martin Kučera
editor: Rostislav Řeha
grafická úprava: Martin Kučera

©1993 by Martin Kučera
©1995 by Dech draka

Martin Kučera

Na začátek našeho pobytu v Praze asi ještě dlouho nezapomeneme. Potřebovali jsme totiž navštívit několik institucí, takže nám nezbylo než použít vlak, který odjížděl z Ostravy ve čtyři hodiny ráno, což je namáhavé i pro otrlého dobrodruha. A jak se později ukázalo, měli jsme toho času stejně nakonec málo.

Naše první cesta vedla na ministerstvo kultury, kde jsme potřebovali provést některé změny v registraci časopisu (zejména pak změnu vydavatele na sdružení Dech draka). Příslušná úřednice nám však sdělila, že každé sdružení musí být registrováno na ministerstvu vnitra. Ač nám to (vzhledem k informacím získaným odjinud) připadalo podivné, uvěřili jsme jí a vydali se tam. Na vnitru jsme však byli poučeni, že registrována musí být občanská sdružení (typu Hnutí Duha apod.), nikoli sdružení podnikatelů (což je náš případ). Poděkovali jsme tedy a vydali se zpět. Naštěstí (pro ministerstvo) jsme se cestou zastavili v Národní knihovně (požádat o přidělení ISBN pro chystané knihy), kde vlídné a milé chování jejích pracovníků poněkud zmírnilo naši bojovnou náladu. Naše druhá návštěva ministerstva kultury tedy proběhla v klidu. Odešli jsme bohatší o několik zkušeností a kilometrů, rozhodnuti, že vše, co půjde, budeme radši vyřizovat písemně. Po těchto zážitcích už nás nemohla příliš rozházet ani cesta pro zásobu ekologického papíru na korespondenci (ano, jako správní dobrodruhové vážící si přírody jsme se rozhodli používat tento papír nejen pro tisk Dechu draka), která se ukázala být poněkud delší, než jsme čekali.

Na místo konání Oslavy jsme tedy dorazili asi s hodinovým zpožděním, nicméně o nic důležitého jsme nepřišli, stihli jsme i koncert skupiny Charisma 22, který opravdu stál za to. Zlatým hřebem pátečního večera pak byla dramatizace Farmáře Gilese z Hamu (neboli Sedláka Jiljí ze Šunky). Karel Makovský v roli zbabělého psa Garma sklidil všeobecné ovace, pochvalu však zaslouží všichni členové Společnosti JRRT, kteří se na realizaci tohoto díla podíleli.

Sobotní program začal dvěma zajímavými přednáškami - Heleny Soukupové Farmer Giles vs. Beowulf a povídáním Ireny Votavové o starověké mytologii. Souběžně s tím běžely na videu snímky se vztahem k JRRT (např. medailónek, který jsme mohli před časem vidět v televizi). Po obědě se pak většina přítomných vydala do Stromovky, aby se zúčastnila inscenace výjevů z dějin Středozemě (vybraných pasáží z Hobita a Pána prstenů). Bohužel organizátoři zřejmě opomněli požádat bohy o příznivé počasí, neboť výlet byl poněkud předčasně ukončen deštěm.

V podvečer jsme se shromáždili na recitálu keltské kytary Michala Hromka a Petra Krutského (měl jen jednu vadu - byl příliš krátký), který ovšem nelze popsat, ten se musí slyšet. Atmosféra, která po něm zůstala, byla přesně ta pravá pro následující slavnostní "dýchánek" na počest JRRT. Ten se kromě našich žaludků (hostina byla vskutku velkolepá a bohatá) postaral i o naše duše, a to jednak výběrem písní z cyklu Road Goes Ever On v podání Daniely Binderové a Mirka Beláně, jednak recitací veršů z Hobita v různých jazycích - od angličtiny, němčiny či francouzštiny přes severské jazyky až po italštinu či maďarštinu (pochopitelně nechyběla ani čeština a slovenština). Závěrečný ohňostroj se sice moc nevyvedl, ale nikomu to ani příliš nevadilo.

V neděli jsme měli možnost vyslechnout přednášky Daniely Binderové o architektuře hobitích nor a Petra Strossy o zeměpise Středozemě, následovně pak zhlédnout diapozitivy s ilustracemi k dílu JRRT. Velkému zájmu se těšilo rovněž opakované promítání animovaného Pána prstenů s českým "dabingem". Celou akci odpoledne zakončil průvod městem spojený s inscenací několika událostí ze závěru Války o Prsten. Mezi obyvateli Prahy jsme budili zaslouženou pozornost, při posledním výjevu jsme se dokonce dočkali i asistence policistů. Ti se však spokojili s našim ujištěním (pravdivým!) že celá akce je povolena a navíc právě končí, takže věta "Po vstupu do města byl král Elessar zadržen městskou gardou." naštěstí v letopisech zaznamenána nebude.

Letošní Oslava zničení Prstenu byla svým rozsahem snad největší dosavadní akcí Společnosti JRRT u nás. Hluboce se skláním před organizátory, kteří nám dokázali připravit tak úžasný víkend, na který budeme ještě dlouho vzpomínat. Jejich následovníci budou mít v příštích letech co dělat, aby se k nastavené laťce aspoň přiblížili.

Pán Prstenů
opět ve Vyškově!

Někteří z Vás již možná zaslechli, že se opět připravuje akce, zvaná Pán Prstenů. Ano, je tomu tak. Plánovaný termín této akce je 26.-28. května.

Tak jako každý rok touto dobou, i letos se někteří aktivisté Tolkienova klubu a další příznivci jeho příběhů sejdou, aby (přestože každý na jiné straně) společně uctili Jeho dílo tím, že jej zrealizují. Ke společnému střetu armád rohirských, gondorských, Sarumanových skřetů, Sauronových skřetů, Východňanů s můmaky a dalších mocných sil, jakož i postav pojmenovaných a v ději nemalou úlohu hrajících, dojde opět ve známém údolí (známé účastníkům předloňského a předpředloňského PP) nedaleko Vyškova na Moravě.

Letos se na požádání Tolkienova klubu pořádání této akce ujala redakce Šavlozubé veverky. Jim tedy posílejte své přihlášky spolu s nahlášením strany, za kterou chcete bojovat (trpaslíci, elfové, rohirové, východňané,...), stejně tak případné dotazy.

O co půjde? V případě pěkného počasí o dvoudenní a nepřetržitou šermovačku, velké bitvy a dobývání věží a ležení. Hraje se od slunka do slunka. Závěrečnou bitvu na polích Pelennoru předpokládáme v neděli dopoledne, v případě špatného počasí v sobotu odpoledne.

Každý účastník je povinen mít na sobě historický či jinak vhodně vypadající oděv. Dále pak je mu doporučena zbraň, dle specifikace pravidel, která jsou na požádání k dispozici na e-mailu, na mojí adrese a také na pravidelných schůzkách Tolkienova klubu a Gameclubu v baru na ekonomce (Zelňák, Brno). Upřesnění pravidel a činností bude provedeno ještě v pátek 26. května na místě.

Pánu prstenů zdar a slávu přeje za Šavlozubou veverku a všechny účastníky

Martin Palča Kolařík, Len Dorn
Seifertova 2, Přerov, 750 00
KPPV K1-732, Brno
e-mail: xkolar01@sts.dcse.fee.vutbr.cz

PRAHA 17.-18.6.1995

MAGIC The Gathering™

Jste mocný čaroděj žijící ve fantastické zemi Dominia. Jenže - jste dva tam, kde je místo jen pro jednoho. Máte takovou moc, ovládáte taková kouzla a bytosti, abyste dokázali toho druhého čaroděje z Dominie vyhnat?! Přijďte si změřit své síly!

1. oficiální mistrovství ČR a SR v Magic: The Gathering™

proběhne ve dnech 17.-18.6.1995 v Menze ČVUT, Vaníčkova 5, Praha 6 - Strahov. Začátek turnaje je 17. 6. 95 v 10.00 hodin, vstup do budovy bude umožněn od 9.00 hodin.

Ceny pro vítěze:

Účast na oficiálním celosvětovém mistrovství v Magic: The Gathering™ - Magic World Title 1995, které se koná v USA v létě t.r.

1. místo: zahrnuje letenku, hotel, vstupné na turnaj, kapesné
2. místo: zahrnuje 3/4 letenky, hotel, vstupné na turnaj
3. místo: zahrnuje hotel a vstupné na turnaj

Nezapomeňte si přinést občanský průkaz nebo pas a vlastní balíček karet (na turnaji se karty nebudou prodávat). Zvláštní pravidla pro turnaj jsou k dispozici v každé SF&F prodejně, kde dostanete Magic: The Gathering™.

PŘIHLÁŠKA

Zašlete zpět na níže uvedenou adresu do 31. 5. 1995.
Účast na turnaji je limitována, zajistěte si místo co nejdříve!

Účast:
do 31. 5. 1995 jen 50,-- Kč
na místě již 70,-- Kč

Číslo účtu: 510-808418004/0400
Živnostenská banka Praha
Var. symbol - Vaše rodné číslo

Jméno: .....
Adresa: .....
.....
Rodné č.: . . . . . / . . . .
Datum: .....
Podpis: .....

Ubytování cca 100 Kč/noc
Ubytování se platí na místě!

☐ Pá ☐ So Placeno dne: ☐

Způsob platby za účast:
☐ složenkou ☐ převodem
☐ na místě ☐ jinak

BLACKFIRE
Blackfire Games, s.r.o., Panuškova 7/1290, 140 00 Praha 4, Tel/Fax: 02/692 05 74

GAMECON

nové informace

Program GameConu se ještě poněkud rozšířil, a to o

- Turnaj ve hře **Magic:The Gathering**
- Demonstraci amerických her v originále (např. Shadowrun nebo AD&D).

Jistých změn zřejmě doznají pravidla Mistrovství v DrD - vše je ovšem ve fázi konzultací, takže přesné znění úprav obdrží přihlášení účastníci společně s ostatními informacemi, které jim budeme zasílat v druhé polovině června.

Pro hladký průběh celé akce je opravdu **nutné**, abychom dostali vaši přihlášku aspoň dva týdny před zahájením. Ti, kdo přijedou nepřihlášeni, mají jen mizivou šanci, že se budou moci zúčastnit některého z turnajů.

Další důležité informace se týkají placení. Protože posílání peněz složenkou typu A je pro pracovníky pošt mnohdy neřešitelný problém (a co teprve převodní lhůty - např. od zaplacení předplatného Dechu draka na poště po den, kdy nám jsou tyto peníze připsány na účet, mohou uplynout i tři týdny), doporučujeme těm, kteří mohou navštívit pobočku České spořitelny, aby tak učinili a platbu za GameCon provedli přímo tam (vložením příslušné částky na účet č. 1031629-818/0800, specifický symbol 345215, variabilní symbol - vaše rodné číslo); spolu s přihláškou nám pak pro jistotu pošlete kopii stvrzenky. Pokud nemůžete použít tento způsob, zkuste na složenku ještě doplnit název a sídlo pen. ústavu - Česká spořitelna a.s, Olomouc. Selže-li i tento pokus, pošlete peníze složenkou typu C na adresu Jana Uhrová, poste restante, 771 00 Olomouc 1 - ale opravdu jen v krajním případě.

Vzhledem k již zmíněným prodlevám při placení složenkou rovněž žádáme ty, kteří nepošlou peníze do 31.5., aby platili až na místě - jinak se může stát, že jejich platbu obdržíme třeba až čtrnáct dnů po GameConu.

Poslední důležitá informace - kromě vybavení uvedeného v minulém čísle je **nutné**, abyste si s sebou vzali přezůvky.

GAMEBOOKY OD NAKLADATELSTVÍ PERSEUS

dobrodružství, na která se nezapomíná

Čaroděj z Ohňové hory

Výprava do podzemního světa pod Ohňovou horou za pokladem zlého čaroděje.

Citadela chaosu

Dobrodružství v temné, pochmurné věži, jež je sídlem černokněžníka Balthuse Dira. Kromě meče a tradičních kouzelných předmětů může tentokrát hlavní hrdina používat i vlastní kouzla.

Prokletý hvozd

Výprava do nebezpečného Černolesa pro dvě části legendárního Stonebridgeského kladiva trpaslíků.

Raketoplán Poutník

Putování neznámým vesmírem a střety s mnoha mimozemskými civilizacemi při cestě zpět na ztracenou Zemi. To tu ještě nebylo!

V roce 1995 ještě vyjde: Město zlodějů (10.5)
Kobka smrti (10.7.)
Ostrov ještěřího krále (10.9.)
V bažinách škorpiónů (10.11.)

U žádné fantasy jste se ještě tak nezasmáli!

Robert Asprin - **Další prima mýtus**

Čarodějnický učeň Skeeve to nemá zrovna lehké - musí za pomoci pár přátel, své začátečnické magie a svého neposlušného draka Glípa porazit nejmocnějšího čaroděje všech dimenzí.

V roce 1995 ještě vyjdou další tři pokračování, z nichž první má název
Zrození mýtu aneb Další pěkná šlamastyka

Všechny knihy si můžete objednat na adrese:

Nakladatelství PERSEUS
alej Svobody 54
323018 Plzeň

Lze si též založit čtenářské konto, ze kterého získáváte na všechny knihy 20% slevu a při odběru pěti knih za rok ještě bezplatnou prémii.

Světy her na hrdiny

Vladimír Chvátil

Ahoj všichni příznivci her na hrdiny. Na rozdíl od minulého pokračování plného matematiky, které bylo určeno především tvůrcům a upravovatelům pravidel, povede dnešní článek k zamyšlení i Pány jeskyně a možná i vyspělejší hráče. Pokusím se totiž naznačit pár úvah o tom, do jaké míry mají hráči znát pravidla hry. Říkám záměrně, že to bude jen pár úvah - toto je jedna z mnoha otázek RPG, na které zkrátka odpověď neexistuje a ani existovat nemůže, neboť každému vyhovuje jiná míra znalostí pravidel. Jedinou otázku, na kterou si člověk může odpovědět, je "jak to nejlépe vyhovuje mně". A odpověď si musí hledat každý sám. Nechť mu k tomu dopomůže tento článek.

Pro ilustraci použiju, jako již obvykle, Dračí doupě. Tentokrát se budu opírat pouze o pravidla pro začátečníky, verze 1.5. Podívejme se, jak jsou informace umístěny v DrD. Existují tři základní kategorie:

Informace určené všem hráčům (pravidla pro boj, ... a mimo boj atd.)

Informace určené některým hráčům (popis schopností povolání a ras)

Informace určené pouze PJ (celá příručka PJ)

V pravidlech je uvedeno, že hráč má znát jen první skupinu a příslušnou část skupiny druhé. Vím, že v praxi to tak málokdy je - vždyť kolik je takových hráčů, kteří by nevěděli, za kolik léčí rudý kříž, kolik magů stojí modrý blesk nebo jaké druhy psů má hraničář. Je to tím, že hráči střídají postavy a povolání a dokonce se střídá i funkce PJ a hráčů, ale také tím, že ve většině případů se s tím hráči a PJ nijak netají (hráč řekne, že sesílá modrý blesk, nepodaří se mu a PJ mu odpoví nahlas ať si odepíše tři magy...). Je samozřejmé, že v tomto případě nemá cenu hovořit o nějaké míře znalostí pravidel, následující text předpokládá, že hráči ví jen to, co jim pravidla povolí.

Takže co vlastně prozrazují hráčům pravidla DrD? Hráč se jejich přečtením v podstatě dozví všechna pravidla, která se ho týkají (většinou i s příslušnými čísly) a všechny schopnosti do páté úrovně. Tedy nemá cenu se zamýšlet nad tím, jestli by měl z pravidel znát více, když zná skoro všechno. Je tam sice několik málo tabulek a údajů uvedených jen v příručce PJ (pravděpodobnost objevení přítele, tabulka zápalnosti pro pyrokinetiky apod.), ale to jsou spíše výjimky. Otázka tedy zní, jestli by neměla pravidla být více tajná. Existují dvě základní oblasti, ve kterých mohou pravidla hráči něco zamlčet - mohou být tajná některá nebo dokonce všechna čísla a výpočty a nemusí být popsány podrobnosti o schopnostech, které postava ještě nemá, ale může je získat časem. Začnu první oblastí - čísla ve hře. Zde uvedu několik modelů, jak může situace vypadat:

1) Všechna čísla známá

Toto je v podstatě DrD, i když dokážu si představit ještě extrémnější případy. Každý hráč si může předem spočítat, na co jeho postava má a na co ne. O výhodách i nevýhodách tohoto způsobu se zmíním později.

2) Známé jen informace týkající se přímo konkrétní postavy

Toto by v DrD vypadalo tak, že věci jako tabulky magenergie v závislosti na úrovni a obratnosti (alchymista) nebo inteligenci (hraničář, kouzelník), tabulky neúspěchu (alchymista, kouzelník), tabulky speciálních schopností (zloděj) a podobně by byly v příručce PJ. Ten by pak hráči sdělil jen konkrétní hodnotu pro jeho úroveň a stupeň vlastnosti. Tedy kouzelník s inteligencí 15 neví, kolik magů mívají kouzelníci s inteligencí 21, ale ani kolik bude mít on sám o dvě úrovně výše. Stejně tak hraničář telepat nezná přesné hodnoty pro pyrokinezi a telekinezi atd.

3) Známé jen vlastnosti postavy

Toto už je přístup DrD vzdálenější. Tabulky jsou opět v příručce PJ, ale PJ už je neprozrazuje. Postava zná své vlastnosti a schopnosti, ale konkrétní čísla pro schopnosti nezná. Tak třeba kouzelník na první úrovni s inteligencí 19 ví, že se mu kouzlo nezdaří jen výjimečně a že dokáže odvracet jen nejslabší neviděné a i to se mu většinou nepodaří. Pouze PJ ví, že jeho šance neúspěchu je 5% a že při odvracení spící a plíživé hrůzy musí hodit na 2k6 aspoň 11. Během hry pak provádí PJ sám tyto hody a hráči oznámí jen výsledek - uspěl jsi, neuspěl jsi. Hráč sám si pak může udělat představu o tom, jak se může na své schopnosti spolehnout.

4) Neznámá žádná čísla ani pravidla, známé hody

Již se blížíme k extrému - hráč nezná žádná čísla týkající se postavy ani herních mechanismů. Je jasné, že Průvodce hrou se smrskne na základní popis ras a povolání. Hráč si vybere a přijde za PJ. Ten mu řekne: "Hoď si na sílu ... hmmm pět ... na hobita jsi dost silný, ale pořád jsi mnohem slabší než většina lidí." Hráč se čísla tedy vůbec nedozví, může jen porovnávat s jinými odpovídajícími hodnotami. Například když zabije svého prvního skřeta, najde u něj šavli a chce vyzkoušet, jak je dobrá. PJ mu řekne: "Když si s ní tak zkoušíš mávat, zdá se, že se s ní bojuje asi tak stejně jako s tvým krátkým mečíkem, ale je těžší a asi bude způsobovat větší zranění. Určitě však není ani zdaleka tak dobrá, jako obouručák vašeho válečníka..." dodá a vidí před sebou na papíře napsána útočná čísla zbraní: krátký meč 4/-1, šavle 4/+2, obouruční meč 7/+1. V souboji pak hráči házou na útok i na obranu a sdělují jen výsledky hodu. PJ jim pak říká, jak postavy zranily nestvůru, ale také jak jsou zraněny ony samy. Mějme například válečníka, který má 21 životů (ale toto číslo nezná) a nestvůra ho zraňuje nejprve za 3 životy, pak za 1 život a pak za 8 životů. PJ mu pak říká přibližný stav jeho životů po zásazích: "Zasáhl tě, trochu ti teče krev, není to nic vážného ..." po prvním. "Trochu tě škrábnul, nestojí to za řeč ..." po druhém zásahu. "Fuj to byla rána! Nejsi na tom sice ještě tak špatně, jako při tom souboji v hospodě, ale další takovou bys nemusel přežít ..." po zásahu třetím.

5) Hráč se vůbec nesetká s mechanismy hry

A toto je extrém - hráč nejen že nezná čísla a pravidla, ale i všechny hody za něj provádí PJ. Jinak je to jako minulý bod.

6) Ještě pro úplnost ...

Samozřejmě je tu ještě jedna možnost, o které jsem se zmiňoval v některém z minulých pokračování - nejen že hráči pravidla a čísla neznají, ale nezná je dokonce ani PJ - zkrátka se hraje bez čísel a pravidel. Ale, jak jsem již říkal, i když to nemusí být špatné, není to pravá RPG a nebudu se jí dále zabývat.

A teď bych měl nějak shrnout výhody a nevýhody uvedených modelů. Čím méně hráči z pravidel znají, tím tajemnější se pro ně hra stává a tím více se mohou vžít přímo do postavy - přestávají být hráčem, stávají se postavou, která neví o tom, že je součástí hry. V tomto směru bych se přikláněl asi tak k modelu 4, kdy si hráč háže kostkou. Měl by totiž vědět, jak se mu daří - každý přece pozná, jestli se mu třeba skok do dálky zrovna celkem povedl nebo mu to nevyšlo. Takže si hodí na útok 6 a 5 a říká si: "To se mi celkem povedlo. .. cože, já jsem ho netrefil? Sákriš, ten je nějak dobrej!" Ale je tu problém - je to příliš náročné pro PJ. Nejde jen o to, že musí provádět naprosto všechny výpočty a znát sám všechna přesná čísla, musí navíc výsledky převádět do hráčům srozumitelné podoby, což nemusí být jednoduché (zvláště v případě životů). Může si třeba vymyslet nějaký popisný systém, např:

plný počet životů	zdravý
více než 80%	lehce zraněný
více než 60%	zraněný
více než 40%	vážně zraněný
více než 20%	velice vážně zraněný
více než 10%	kriticky zraněný
do 10% maxima	téměř mrtvý

Ale pokud by se takového systému striktně držel, mohl by nechat hráčům rovnou čísla - velice by si tím zjednodušil práci a pokud jsou hráči rozumní, sami si představí, jak vážné to s jejich postavou je. Mám obavu, že atmosféra získaná tím, že hráči nevidí do mechanismů hry, se rozpadne díky dlouhému čekání při vyhodnocování výsledků. Navíc není vůbec jasné, že by tento přístup byl nejlepší pro každého i kdyby nebyl tak náročný - spoustě hráčů s dobrou abstrakcí a matematickou představivostí čísla hru nekazí, ale pomohou jim lépe si situaci představit. A navíc pokud nezná hráč čísla, nemůže se tak těšit z růstu své postavy (šťastný válečník konečně dostal svůj bonus +1 ke zbrani atd.). Takže, jak již jsem říkal - každému vyhovuje jiný přístup a není tedy možno najít ten nejlepší.

Ještě jsem se nezmínil o druhé možnosti, co mohou pravidla zamlčovat - podrobnosti o schopnostech, které postavu teprve čekají. Tak například u zvláštních schopností hraničáře by byl napsán jen bonus proti zvířatům a pes a pak poznámka typu: "Díky životu v přírodě a lásce k ní se v hraničářích začnou

probouzet síly, jež z tohoto souznění s přírodou vycházejí. Brzy se hraničáři naučí používat jednoduchou přírodní magii, která jim umožňuje dorozumívat se s přírodou, orientovat se v ní a využívat jí k léčení. Časem se u nich také rozvíjí nějaká mimosmyslová schopnost, která některým umožní silou svých myšlenek pohybovat předměty, zapálit oheň nebo třeba dorozumívat se na dálku s jiným vědomím..." Jak vidíte, nejsou tam nejen uvedeny konkrétní popisy schopností, které ještě hraničáři nemají, ale dokonce ani není přesně uvedeno, kdy se je naučí (je použit výraz "brzy" pro druhou a "časem" pro čtvrtou úroveň). Stejně tak kouzelníkova kouzla - hráč nemusí předem vědět podrobnosti, než si kouzlo opravdu vybere. V seznamu kouzel pro hráče je jen hrubý popis, např: Oheň - pomocí tohoto kouzla může kouzelník zapálit oheň ve vzdálenosti několika sáhů. Čím dál oheň zapaluje, tím více spotřebuje magenergie. Ohněm je možno snažit se několik směn něco zapálit nebo několik kol zraňovat nestvůru. Mágův velký mix - velice účiné kouzlo, ale také velmi nebezpečné pro sesilatele. Umožňuje proměnit jinou bytost v hromadu rosolu, ale čím větší má nestvůra životaschopnost, tím více magenergie spotřebuje a tím pravděpodobnější je, že místo z nestvůry bude rosol z kouzelníka, zvlášť není-li na dost vysoké úrovni.

Až se hráč rozhodne svého kouzelníka dané kouzlo se naučit, tak mu teprve PJ sdělí konkrétní čísla a popis kouzla (nebo také ne - záleží na tom, jaký z výše uvedených modelů znalostí hráče používá). Zatímco situace u znalosti čísel je dosti nejasná, v případě znalostí schopností bych se jednoznačně přimlouval za právě zmíněný přístup. Takový kouzelník, který hyperprostor neumí, sice pochopí, jakým způsobem se dostal temný mág přes propast mimo dostřel družiny, ale nemůže si spočítat, jak to ovlivnilo jeho magenergii, ani jestli by dokázal udělat hyperprostorový skok ještě delší. Ale ví, že to, co udělal, je možné a na rozdíl od jiných postav si nemusí myslet, že jej šálí smysly a nebojí se, že by to mág mohl udělat i s nimi a postavit je třeba do vzduchu nad propast (protože ještě nezná kouzla pro pokročilé). Zkrátka má o magii nějaké znalosti, ale neví od první úrovně přesně o všem všechno.

Tak, to je pro dnešek vše. Vím, že pro mnohé z vás je toto téma už dávno ztracené, neboť hrajete s tím, že všichni všechno znají, ale kdybyste někdy náhodou měli řídit družinu úplných nováčků, zkuste se zamyslet, co jim říci a co ne ...

pokračování příště

OPRAVA: Autorovi a těm, které neodradilo téma předchozího pokračování, se omlouváme za chybičku, kterou spáchal pravděpodobně tiskařský šotek. Správné znění vzorce na straně 58 je samozřejmě

$$a^b * a^c = a^{b+c}$$

Redakce

Několik úvah o gameboocích

Martin Kučera

V závěrečné části mých úvah bych se chtěl zabývat kouzly, lektvary a různými předměty (ať už obyčejnými či kouzelnými), zkrátka rekvizitami, bez kterých se žádný fantasy gamebook neobejde. Začnu kouzly, poněvadž na našem trhu se objevil zatím jen jediný gamebook, který je používá - Citadela chaosu.

Při tvorbě gamebooku, ve kterém bude hrdina moci kouzlit, je třeba vyřešit dva problémy. Prvním je způsob sesílání kouzel. Vyjdeme-li z toho, že kouzla nelze sesílat neomezeně dlouho, je třeba stanovit povahu tohoto omezení. Může to být buď limitovaný počet kouzel (jako např. v AD&D; vysvětlení můžeme nalézt třeba v 1. části cyklu DragonLance - kouzelníci si musí svá zaklínadla neustále opakovat, aby je nezapomněli, a do paměti se jim jich vejde pochopitelně jen omezený počet), nebo, chceme-li dobrodružství učinit zajímavějším, necháme hrdinu vybírat si kouzla podle situace, ale omezíme množství magické energie, kterou bude mít k dispozici, a každému kouzlu určíme, kolik energie spotřebuje. Případně místo magenergie bude seslání kouzla snižovat kondici (či počet životů) kouzelníka.

Druhým problémem je realizace situací, ve kterých lze kouzla použít. Zde zřejmě nezbývá nic jiného než v každé takové situaci vzít v úvahu všechna kouzla, která mají v dané chvíli nějaký význam, a pro každé stanovit výsledek celé akce. Tím pádem se ovšem gamebook v takovýchto pasážích značně rozkošatí. Snad jen při soubojích by nebylo nutné přidávat další alternativu - stačí do pravidel pro boj zahrnout i možnost zabití protivníka kouzlem (je-li takové kouzlo k dispozici), takže ve vlastní soubojové pasáži bude obrat "Zvítězíš-li, ..." znamenat nejen porážku protivníka zbraněmi, ale i kouzlem.

Mnohem častější než zaklínadla jsou kouzelné předměty. Mohou to být různé lektvary, amulety, kouzelné zbraně či brnění, svitky, atd. Je třeba ovšem pečlivě zvážit jak účinky takových předmětů (nesmějí příliš narušovat rovnováhu dobrodružství, tj. nevytvářet propastné rozdíly mezi postavou, která takový předmět získala, a tou, která to štěstí neměla), tak jejich trvanlivost. Ta většinou vyplývá z povahy předmětu - kouzelný meč zřejmě bude fungovat stále, kdežto lektvar je jednorázový. Bohužel se lze setkat i s případy, které toto pravidlo porušují (např. Ohnivá poušť, kde je i bumerang pojat jako dočasný). Kromě toho by vlastnosti kouzelných předmětů měly být trochu logické - dovedu si představit lektvar, který vyléčí zranění nebo dočasně zmnohonásobí hrdinovy síly, ale třeba pro štěstí bych očekával spíše amulet než lektvar.

Předměty, které může hrdina během dobrodružství získat, lze obecně rozdělit do několika kategorií - nezbytné pro zdar výpravy, užitečné, použitelné a matoucí. Má-li být gamebook dobrý, je nutné najít rozumný kompromis mezi celkovými počty předmětů v jednotlivých kategoriích. Vše pochopitelně závisí

též na celkové stavbě příběhu. Nezbytných předmětů by mělo být co nejméně a s rostoucím počtem by obtížnost jejich získání měla klesat. Co se týče předmětů užitečných (tj. takových, které hrdinovi usnadní jeho úkol, ale může se bez nich obejít), zde pochopitelně záleží na tom, je-li počet věcí, které s sebou hrdina může nosit, omezen. Toto opatření je celkem logické, je ovšem třeba dbát na to, aby takovéto omezení neodporovalo zdravému rozumu a záviselo do jisté míry i na velikosti přenášených věcí - těžko se dá tvrdit, že silná vlněná pokrývka zabere stejně místa jako malá lahvička. Předměty použitelné zpravidla pomáhají zvládnout nějakou méně významnou epizodu celého příběhu a společně s matoucími mají většinou za úkol přinutit hráče, aby pečlivě zvažoval, co se může jeho postavě hodit a co je naopak zbytečné.

Do třetice všeho dobrého, proto tímto pokračováním série mých úvah končí. Její téma jsem jistě nevyčerpal úplně, ale z toho podstatného, co jsem měl na srdci, jsem snad řekl vše. Pakliže jsou mezi vámi budoucí autoři gamebooků a mé články jim pomohou vyvarovat se chyb, jimiž trpí u nás dostupné tituly, pak splnily svůj účel.

✣

Střípky

V Ikarii č. 3 byl vyhlášen další ročník ceny IKAROS. Stejně jako loni i letos to bude v některých kategoriích těžké vybírání. Mrzí nás však, že v kategorii mimo beletrii vyhlašovatelé neuvedli Dech draka, ačkoli loni byl mezi navrženými např. časopis Comics Arena. Pravda, nedosahujeme nákladů Ikarie či jiných časopisů, na druhé straně však to, že Dech draka stále vychází a kupuje se, je vzhledem k podmínkám a zázemí, jaké máme, bezpochyby velký úspěch.

V lednu se na pultech SF knihkupectví objevila brožurka "Kdo je kdo v české a slovenské science fiction". Kromě informací o mnoha autorech, ilustrátorech, organizátorech a dalších aktivních fanech zde nalezneme i "Historii čs. fandomu v datech". U roku 1989 si pak můžeme přečíst mj. následující větu:

Člen Villoida Martin Klíma svým projevem na Albertově zahajuje studentskou revoluci 17. listopadu.

Že by Martin již tehdy pomýšlel na vydání nějaké hry na hrdiny a zcela správně tušil, že v tehdejších podmínkách by to nebylo možné?

Omluvili se, ale...

Redakce Nemesis hbitě zareagovala na naši výtku a v čísle 4/95 uvěřejnila následující omluvu:

Děkujeme za upozornění. Článek Thor přišel poštou, a protože byl velmi dobrý, otiskli jsme jej. Další pokus o navázání kontaktu s autorem selhal - teď už chápu proč. Prosím pana Prokůpka, aby se ozval - jeho honorář je samozřejmě připraven. Dechu draka se tímto omlouváme.

Omluvu přijímáme. Jsem však toho názoru, že chce-li se Nemesis zabývat mj. hrami na hrdiny (byť jen na několika stránkách), měli by si najít trochu času a přečíst si Dech draka - možná by se v lecčems poučili a hlavně by nedošlo k již zmíněné situaci.

U Nemesis ještě zůstaneme. V čísle 3 totiž vyhlásili přehršel různých soutěží:

Turnaj v DOOMU. Samotná myšlenka turnaje v této hře mi připadá poněkud morbidní a sadistická. Účastnický poplatek 500 Kč - to ani nekomentuji. A tvrzení, že jde o nejlépe obsazený turnaj v ČR - nad tím se dá jen shovívavě pousmát.

Cena Radegast. Budiž, mějme více čtenářských cen. Rozhodně však není první, jak se nám Nemesis snaží namluvit. A už vůbec nemá stejnou vážnost jako Nebula v americké SF.

Soutěž o nejlépe zalomenou Nemesis. Tu si zřejmě vynutila skutečnost, že v předchozích číslech bylo k vidění nemálo typografických zrůdností. Uvidíme, jaké budou výsledky.

A právě této poslední soutěže se týká výšeuvedený titulek. Spolu se zmíněným dopisem jsem totiž do redakce Nemesis zaslal i disketu se žádostí o nahrání textů z některé již vydané Nemesis, abychom se také případně mohli zúčastnit. Jak potvrzuje jejich reakce, náš dopis k nim dorazil. Od té doby však uplynul více než měsíc a disketa (přestože jsem již žádal o její vrácení) stále nikde. Že by Nemesis takto reagovala na dopisy kritického charakteru?

Došlo po uzávěrce: *Má urgence přece jen pomohla - 12. 2. konečně dorazila disketa s nahranými texty a odůvodněním, že žádostí přišlo příliš mnoho, takže je sotva stíhají vyřizovat (no nevím, nakopírovat 700 kB souborů rozhodně nezabere více než 3 minuty - kromě toho se obávám, že z dodaných textů se nám kompletní Nemesis poskládat nepodaří). Co mě však fascinuje je reakce na mé kritické připomínky:*

"Nevadí mi tón Vašich dopisů, snad přesně zobrazují jen staré psychologické pravidlo - na druhé můžeme nahlížet pouze z pozice vlastností, které máme sami, činů, kterých bychom byli v jejich situaci schopni my."

Vzhledem k tomu, že drtivá většina mých připomínek uváděla pouze fakta, pozbývá věta smyslu. Kromě toho v dnešní době, kdy se člověk velice rychle přesvědčí, že ho každou chvíli může potkat nějaké nepříjemné překvapení, se jen málokdo nestane nedůvěřivým vůči svému okolí. (Kromě toho, nejlepší obrana je útok, že? - pozn. -san-)

- mk -

FANTASY KNIHY V OBDOBÍ LEDEN - BŘEZEN

C. J. Cherryh - Ohně Azerothu 75 Kč
Třetí díl fantasy série (předchozí díly - Brána Ivrelu, Studna Šihuanu)

T. Larssen - Klenot zakletého čaroděje 55 Kč
Nejseverštější fantasy ze všech na našem trhu

P. Anthony - Na bledém oři 72 Kč
Zajímá vás, co se s vámi stane, když zastřelíte svou smrt?

J. Dever, J. Grant - Stíny nad řádem Kai 60 Kč
Fantasy, odehrávající se ve světě Lone Wolfových her

G. R. Dickson - Drak a jíří 69 Kč
Člověk, který se vůbec nechtěl stát drakem, a přesto se jím stal

D. Eddings - Diamantový trůn (Kniha Elenie 1) 85 Kč
Rytíř Sparhawk ochraňuje intrikami ohroženou královnu

D. Eddings - Rubínový rytíř (Kniha Elenie 2) 85 Kč
Rytíř Sparkhawk hledá nejmocnější magický drahokam - Bhelliom

D. Eddings - Safírová růže (Kniha Elenie 3) 89 Kč
Bhelliom je nalezen, královna uzdravena a nás čeká překvapivé rozuzlení Sparhawkových trampot.

J. Morressy - Pozornost pro Kedrigerna 62 Kč
Závěrečná část série o čaroději Kedrigernovi a jeho ženě Princezně.

T. Prachett - Magický prazdroj 88 Kč
Mrakoplaš opět v akci. Pozor na bránice!

A Norton - Stín nad světem čarodějnic 85 Kč
Druhý díl série ze Světa čarodějnic

M. Weis, T. Hickman - Draci podzimního soumraku 120 Kč
První díl úchvatné trilogie v Tolkienovském stylu

J. Vance - Lyonesse 103 Kč
Jedna z nejlepších světových fantasy. Spousta magie a skvělého čtení

C. J. Cherryh - Brána vyhnanství 99 Kč
Závěrečný díl fantasy série (Brána Ivrelu, Studna Šihúanu, Ohně Azerothu)

P.Anthony - Ve skleněných hodinách 79 Kč
Druhý díl ze série Inkarnace nesmrtelnosti - tentokrát o čase

P. Anthony - Dvojí nekonečno 149 Kč
První část cyklu Adept vyšší magie

Ch. Stasheff - Čarodějem sobě navzdory 76 Kč
Co se bude dít, když se kouzelníkem stane muž nevěřící na magii?

V případě, že tyto knihy nejsou u vás k sehnání, můžeme vám je zaslat na dobírku. V případě zájmu jsme schopni dodat i starší tituly. Své objednávky posílejte na adresu :

Knihkupectví Geralt, Stodolní 11, 701 00 Ostrava 1

Na bledém oři

Představte si, že nemáte vůbec nic, žijete na pokraji smrti hladem a jste naprosto zoufalí. Přesto vás nějaká náhoda donutí vstoupit do krámku s kameny. Nejsou to jen obyčejné kameny - jsou kouzelné a samozřejmě i pěkně drahé. Že byste v takové situaci nikdy do tohoto krámku nevešli? Ale to by byla chyba! Zane to udělal a kolem něj se začaly dít neuvěřitelné věci. Nejdříve se díky kameni smrti dozvěděl, že má brzy zemřít, pak díky kameni lásky, že má již brzy potkat svou velkou a celoživotní lásku, a nakonec zjistil, že s pomocí kamene bohatství se dají najít i peníze. No a protože mladý člověk myslí na smrt jen těsně před neodvratným koncem a hladový člověk pro změnu zase příliš nemyslí na lásku, Zane uzavře obchod s klenotníkem. Za "drobnou" protislužbu obdrží Zane kámen bohatství. Jenomže ten je schopen najít sem tam nějaký ten cent, což Zaneovi nestačí.

Zane i z jiných příznaků nakonec usoudí, že jeho blížící se konec je neodvratný, a proto se rozhodne, že se raději zastřelí sám, než by měl "hnít v nějaké stoce". Ve chvíli, kdy si Zane přiloží pistoli ke spánku, vrznou dveře a v nich se objeví Smrt.

A od tohoto okamžiku je vše úplně jinak, než v ostatních knihách. Zane svou smrt v sebeobraně zastřelí a téměř okamžitě se objeví něco jako kmotřička víla. Náš hrdina je otřesen spádem událostí, ale hlavně tím, že Smrt je pouze úřad, který zastává člověk z masa a kostí. No a protože Zane Smrťáka zastřelil, musí nastoupit na jeho místo.

Smrt je zvláštní úřad. Má své vlastní auto, kterým jezdí za zákazníky, dům v Očistci a spoustu zajímavé práce. Teď už vám prozradím jenom to, že dojde ke konfliktu s Otcem lží a k další spoustě komplikací, z nichž Zane pochopitelně vyvázne. Ale musí třeba i stávkovat...

Na bledém oři je vynikající fantasy s originálním zpracováním nám již známého motivu (T. Prachett - Mort), což jí ovšem neubírá na přitažlivosti. Velmi příjemně mě překvapila i úroveň obálky. Postava člověka mi sice připadá trochu toporná, ale to se snad časem spraví. Ale i tak - pánové Zhoufe, Bauere, Dubnický a jiní - máte co dělat!

Je škoda, že knihy P. Anthonyho se k nám dostávají teprve teď. Je to jeden z nejoriginálnějších vypravěčů americké fantasy scény. Snad se dočkáme i excelentního cyklu Xanth.

P. Anthony - Na bledém oři (Inkarnace nesmrtelnosti 1), překlad Martin Tkaczyk, obálka Jan Patrik Krásný, Praha, And Classic 1994, 320 s. 72 Kč.

Robert Pilch

Ve městě zlodějů

Dalším gamebookem se nakladatelství Perseus opět vrací k fantasy. A musím říci, že se jedná o dílko velice povedené; z těch pěti dosud vydaných je asi nejlepší. Na začátku vypadá zápletka poměrně jednoduše - dojít do města zlodějů, najít v něm dobrého kouzelníka a přivést ho na pomoc obyvatelům Silvertonu ohrožovaným strašlivým Zanbarem Bonem. Velice rychle se však ukáže, že nalezením kouzelníka dobrodružství teprve začíná. On sám je již starý a nemá chuť se pouštět do žádného boje, takže přispěje jen radou, jak nepřítele zničit. A hráč - dobrodruh se může pustit do hledání nezbytných předmětů a ingrediencí, což je ve městě, kde jakýkoli delší pobyt zvyšuje šanci konfliktu s městskou stráží a následné vyhoštění (v lepším případě), dost obtížné. Samozřejmě po získání všeho potřebného čeká na hrdinu úkol nejtěžší - zabít Zanbara Boneho.

Aby se ho úspěšně zhostil, potřebuje i notnou dávku štěstí, takže uspět hned napoprvé se zřejmě podaří málokomu.

Co se týče stavby příběhu, jsem celkem spokojen - až na závěrečnou část, kdy je ve věži Zanbara Boneho možné postupovat jen vzhůru, což pochopitelně působí podivně. V předchozích celcích (hledání kouzelníka a pátrání po potřebných věcech) je případná jednosměrnost zdůvodněna celkem rozumně a přirozeně. Děj je zpestřen mnoha odbočkami, někdy poze zdržujícími, často však více či méně užitečnými, a i bojechtiví dobrodruzi si zde přijdou na své.

Kdybych měl tedy toto dílo zařadit do jakéhosi žebříčku dosud vyšlých gamebooků (ačkoli, jak jsem již psal v jedné z minulých recenzí, žádný žebříček nemá smysl bez uvedení kritérií, podle kterých je sestaven), rozhodně by se umístil mezi prvními pěti (nezávisle na zvolených kritériích).

Město zlodějů

Plzeň, Perseus 1995

-mk-

Další návštěva ve Středozemi

Zatímco Dobrodružná hra Pán prstenů se objevila na pultech již před vánocemi 1994 (recenze najdete v Ikarii 5/94 a ve Zlatém draku 1/94 a 2-3/94), na další dobrodružství jsme si museli rok počkat. Aby nám to vynahradila, vydala Mladá fronta nedlouho poté i třetí svazek. Podívejme se nyní na ně podrobněji.

Sešit "Temnější než temno" obsahuje ve skutečnosti dobrodružství dvě, jež spolu s prvním příběhem "Noc utíká" tvoří uzavřenou trilogii. Jejich námětem je výprava za bandou lupičů, o níž se hrdinové dozvěděli v závěru prvního příběhu. "Přes horstvo, jež se v mlze pne", je pak prvním dobrodružstvím další trilogie, a jak již název napovídá, naše hrdiny čeká další putování, které rozhodně nebude poklidnou procházkou. Nebudu zde prozrazovat více podrobností, abych vás tak nepřipravil o radost ze hry. Místo toho se zaměřím (jak bývá mým zvykem) na přednosti a nedostatky obou dobrodružství.

V prvním sešitě konečně Mistr nalezne ceník různého zboží, který by měl být zařazen už do Pravidel v základní sadě. Stejně tak tabulka rychlosti v sešitě druhém a dost možná i bestiář. Zkrátka věci potřebné pro Mistra, který se nespokojí s připravenými dobrodružstvími a chce tvořit vlastní.

Kdybych měl srovnávat, hodnotil bych hůře sešit "Temnější než temno", zejména díky několikanásobnému "Gandalf (resp. Chodec) ex machina", což se může začínajícím hráčům líbit, zkušenějšího doupěmilce (připustíme-li, že by si zahrál i takovouto hru, třeba ze zvědavosti) to však spíše otráví, protože bude mít pocit, že je o něj stále pečováno, neřkuli že je s ním manipulováno. Mistra může pro změnu znechutit několikanásobné opakování některých pasáží textu, což zbytečně přidalo pěkných pár stran. Naštěstí se tvůrci zřejmě poučili a v dalším svazku již analogické situace vyřešili mnohem lépe. Poněkud rušivě na mne též působilo používání současných pojmů (např. potraviny v koncentrátu, pogumované plátno, semišové šortky, kanystr, observatoř) - rád bych si pro srovnání přečetl anglický text.

Abych však jen nehaněl, dlužno uznat, že výše uvedené nedostatky jsou vynahrazeny podrobnými a barvitými popisy prostředí i postav, z nichž by se mohl leckterý PJ poučit, a rovněž podrobnými mapkami a spoustou ilustrací dokreslujících děj. Navíc některé části příběhů se už podobají klasickým jeskyním DrD a lze v nich nalézt různé inspirativní nápady. "Cestovní" pasáže mohou naopak posloužit jako vzor při tvorbě dobrodružství pod širým nebem.

Na konec jsem si nechal citát - větu, která mne opravdu pobavila, neboť je poněkud v rozporu se základními pravidly pro tvorbu dobrodružství: "Poznámky pro Mistra v této scéně ti poskytnou spoustu podnětů, jak zvládat mimořádně tvůrčí hráče a jak je dostat zpátky na správnou dráhu". Naštěstí to ve skutečnosti není tak zlé a i autoři nakonec v jedné z Poznámek prohlásí: "Máš jistě dost zkušeností na to, aby ses spolehl na svůj čich a naprogramovaný scénář přizpůsobil svému vlastnímu stylu a své jedinečné skupině hráčů."

Temnější než temno,
Praha, Mladá fronta 1994, 96s. 77 Kč.
Přes horstvo, jež se v mlze pne
Praha, Mladá fronta 1995, 80s. 80 Kč.

-mk-

Hledání Dračího Kopí

300 let uplynulo od Kataklyzmatu, velké katastrofy, kdy bohové odvrátili svou tvář od Krynnu a jeho národů. Nyní se bohové vracejí. Vrací se bílý Paladin i Královna temnot - Takhisis a její draci. Nastává velká válka o Krynn.

Kniha Draci podzimního soumraku je prvním svazkem Kronik Dračího Kopí, které vyprávějí příhody družiny dobrodruhů na bájné planetě Kryn, kde bojují proti Královně Temnot. Úmyslně jsem použil slovo "družina", protože Dračí Kopí je modul populární hry AD&D - jedné z nejrozšířenějších her na hrdiny ve světě vůbec.

Děj Kronik Dračího Kopí je bohatý a barvitý, i když zejména v tomto prvním dílu je znát, že je psán podle hry. Obálce nelze nic vytknout, vydavatelé dokonce upustili od nešvaru, který se v poslední době často objevuje - anglických textů u názvů. Bohužel se čeští vydavatelé rozhodli vydat Dragonlance bez skutečně nádherných obrázků, které před každou kapitolu nakreslil Denis Beauvis. Daleko větším kamenem úrazu je ale překlad. Zejména vlastní jména postav jsou příšerným hybridem původních anglických jmen a "českých" ekvivalentů. Citoval bych slova překladatelů z Polska, kde Dragonlance před nedávnem taktéž, mimochodem velmi kvalitně, vyšel:

"Z hlediska překladu je třeba uvést, že mnoho názvů, a zejména jmen v Kronikách Dračího Kopí má svůj význam.Používání polských ekvivalentů jmen by nejenom dělalo potíže, ale časem by vytvářelo efekt až humorný, což určitě nebylo úmyslem autorů.

Některá jména se dají přeložit bez problémů, například Goldmoon je Zlatý Měsíc (česky Zlatoluna), *Riverwind je Říční vítr* (Řekyvan),... *Problém není ani se jmény míst, jako třeba: Solace - Útěcha* (Útěšín), *Haven - Útočiště* (Ochranov), *nebo Gateway - Vrata* (Závratí)... *Na druhé straně způsob tvoření jiných jmen a názvů bylo spíše symbolické. Tak tady Brightblade je Bystrý Meč* (Ostromeč), *ale v souladu s tím, co uvádějí autoři, jméno Sturm vychází z podoby s anglickým slovem stern, což znamená přísný, tvrdý. Ale to není vše, protože slovo Sturm má spojení rovněž s anglickým slovem storm - bouře a německým sturm - bouře, útok, což mělo zřejmý vliv na pojmenování Sturmova otce Angriff, což v němčině znamená útok. Jméno Tasslehoff si můžeme spojit s anglickým slovem tassel - střapec, který je největší kenderovou ozdobou. Burrfoot nejpravděpodobněji pochází z burr - hluk a foot - noha."*

(Kdyby někdo náhodou nevěděl, kdo je to kender, český "název" je šotek).

Draci podzimního soumraku jsou první z Kronik Dračího Kopí a věřím, že ti, kteří si ji koupí, nebudou příběhem zklamáni. Vydavatelství NÁVRAT by si mělo pospíšit s výdáním dalších dílů.

Margaret Weis & Tracy Hickman: Draci podzimního soumraku. Přel. Pavel Doležel. Obálka Larry Elmore. Brno, Návrat 1995. 496 s. 120 Kč.

-san-

Věda a magie

neboli science & sorcery, to je žánr, do kterého patří nový román z nakladatelství Polaris - Čarodějem sobě navzdory. Rod Gallowglass, agent SPORTu (Společnosti pro odstraňování rašícího totalismu) se na své misi dostane na planetu Gramarye. A velice brzy zjistí, že je to místo vskutku neobvyklé. Funguje zde totiž magie a mýtické bytosti (elfové, duchové, vlkodlaci,...) jsou naprosto samozřejmým jevem. Jako by těch překvapení ještě nebylo dost, je Rod díky svým schopnostem a technickému vybavení od samého začátku považován za čaroděje, a to velice mocného. A tak je téměř proti své vůli vtažen do mocenského boje na Gramarye, ve kterém proti sobě stojí mladá královna s hrstkou svých věrných, dvanáct lordů se svými armádami a organizovaná společnost žebráků, zlodějů a vrahů. Svět se řítí do záhuby a Rod je tím, kdo může všechno změnit. Naštěstí na to není sám.

Kniha je psána velice lehce a je prostoupena jemným, nevtíravým humorem. Rodovy rozhovory s jeho společníkem, epileptickým robotem Fessem (v podobě koně) vás opravdu pobaví, stejně jako kousky čarodějnice Gwendylon. Děj plyne svižně kupředu a čtenář se rozhodně nenudí - nemá na to čas. Spolu s Rodem skládá střípky mozaiky, aby nakonec odhalil překvapující tajemství Gramarye a motivy vzpoury. Budou-li tedy další díly stejně dobré, jako tento, máme se opravdu na co těšit.

Otázka na závěr. Víte, proč čarodějnice létají na koštěti, a čarodějové ne? V této knize se to dovíte a budete překvapeni, jak je to ve skutečnosti prosté.

Christopher Stasheff: Čarodějem sobě navzdory. Přel. Petr Caha. Obálka Zdeňka Boušková. Frenštát p.R., Polaris 1995. 288 s. 76 Kč.

-mk-

Zaklínač se vrací

Pravdou jest, že nenalezneš ničehož odpudivějšího nad ona monstra, vědmáky zvaná, kterážto stojí proti vší přirozenosti, neb jsou zplozenci ohavného bosoráctví a démonů vzývání. Jsouť lotry beze cti, svědomí a zábran, pravými stvůrami pekel, pouze krveprolévání schopnými. Proto není pro vědmáky místa mezi lidmi.

Kaer Morhen pak, jež jest peleší těchto vražedníků, místem, kde své zvrhlé rejdy provádějí, musí být smeteno s povrchu zemského, a místo, na němž stálo, nechť je posypáno solí a salnitrem.

Anonymus:

Monstrum čili Vědmáka vypodobnění.

Pro ty, kteří s nadšením hltali povídky Andrzeje Sapkowského o zaklínači a jeho dobrodružstvích (a nebylo nás málo), připravilo ostravské nakladatelství Leonardo první román tohoto "krále polské fantasy" s názvem Krev elfů.

Už v druhé povídkové sbírce (u nás vyšla ve dvou svazcích - Věčný oheň a Meč osudu) si Sapkowski připravoval půdu k napsání trochu delšího díla, než byly jeho povídky. V novém románu se sbíhají všechny nitky, kterými v nich naznačoval další vývoj zaklínače.

Po druhé bitvě u Sodenu, kde byl Nilfgaard na hlavu poražen, nastává zdánlivý mír. Zdánlivý, protože imperátor Nilfgaardu Emhyr var Emreis - Bílý plamen, začal novou válku - válku hospodářskou a politickou. Nilfgaardské manufaktury chrlí levné výrobky, po kraji slídí vyzvědači a šíří nenávist mezi lidmi a ostatními rasami. V lesích se objevují Scoia'tael, Veverky, oddíly mladých elfů a trpaslíků, vedoucí par-

A zájem všech mocných se střetává u jedné osoby, malé dívky s ohromnou mocí, která netouží po ničem jiném než stát se zaklínačkou. Dlouhou dobu se jí to daří, ale přichází čas, kdy se i ona musí rozhodnout. Proroctví se naplňují...

Před každou kapitolou jsou uvedeny "citáty" různých osobností a z manuskriptů, které skutečně působivě dokreslují daný děj. A otevřený konec jen vybízí čtenáře ke koupi dalšího dílu (kterého bychom se mohli dočkat někdy v létě).

Sapkowski ve svém románu ukazuje, že na rozdíl od Tolkiena on si v alegorii libuje. Ničení životního prostředí, rasová nesnášenlivost, politika, všechny tyto nemoci civilizovaného světa, to vše můžeme v této knize nalézt. Ale je tu i něco jiného. Nádherný příběh a malebné vyprávění o lásce a boji proti nespravedlnosti.

Andrzej Sapkowski: Krev elfů. Přel. Stanislav Komárek. Obálka Ciruelo Cabral. Ostrava, Leonardo 1995. 312 s. 89 Kč.

-san-

Když mrtví promluví

Koho by nikdy nenapadla myšlenka na to, co se děje s člověkem po smrti, kam odchází? Harry Koegh to ví, má totiž zvláštní nadání - je nekroskop, dokáže mrtvé kontaktovat, rozmlouvat s nimi a využívat jejich schopností. A mrtví mu toto ochotně poskytují. Není totiž horší osud, než jejich samota.

O tyto lidi mají však enormní zájem výzvědné služby, jak anglická, tak sovětská, na jejíž straně již stojí skupina nadaných lidí - nekromant, hlavní nepřítel Harryho, který rve tajemství z mrtvých těl, věštec, člověk zabíjející pohledem, nemrtvý upír, ležící už po staletí ve svém hrobě. Těm všem se Harry musí postavit, aby přežil ...

Román lze jen těžko zařadit do nějaké kategorie, mísí se zde prvky špionážního románu, hororu, fantasy a sci-fi. Nejde však o oddechovou literaturu, jak by mohly napovídat reklamní výkřiky na zadní straně knihy. Nakladatelství Leonardo a Polaris nám nabídly skutečně kvalitní dílo vyzrálého autora, o němž se u nás doposud nevědělo.

Grafická úprava knihy je velmi zdařilá - pevná vazba s přebalem i působivá malba C.Cabrala na obálce vypadá velmi pěkně. Rušivě na mě působily pouze reklamy na další díly na konci knihy, které vzbuzují dojem "braku".

Nekroskop byl jednou z mála knih v poslední době, od které jsem se nemohl odtrnout a neustal jsem, dokud jsem ji nepřečetl. Milovníkům fantastické literatury ji mohu pouze doporučit.

B.Lumley: Nekroskop. Přel. Robert Čapek. Obálka Ciruelo Cabral. Frenštát p. R., Polaris, Ostrava, Leonardo 1995. 363 str. 109 Kč.

-san-

Vliv DrD na život kolem nás

Na Čaroconu jsme uspořádali malou anketu, v níž jsme několika známým osobám položili následující otázku:
Jak by vypadal Váš život, kdyby nevzniklo Dračí doupě, v čem by byl jiný, v čem ne?

Z odpovědí vybíráme:

Martin Klíma

Měl bych svatý pokoj.

Vilma Kadlečková-Klímová

Ve všem jiný! Všechny cony by vypadaly jinak - plné dinosauřích vymírajících stárnoucích scifistů a tolkienistických hord bez jakékoliv silné skupiny středu (doupěmilců). Méně přátel a známých, zato však více zachovalých nervů.

Co by zůstalo stejné - asi bych si pořád každé ráno čistila zuby a pasla sci-fi (přestože ve Stavitelích věží by chyběla postava zlatého draka, čehož by si však beztak nikdo nevšiml).

Tomáš Kučerovský

Neměl bych tolik příležitostí ke kreslení (fanziny). Neznal bych spoustu fajn lidí, což by byla škoda. Měl bych mnohem víc času.

Petr Tobola

Díky DrD jsem poznal partu kamarádů, se kterými mám společné zájmy, společný pohled na život a na svět, a se kterými si rozumím. Neexistoval by pro mne klub, úterý, ryby a mnoho jiných zajímavých věcí. To je jedna ze zásluh, kterou DrD a jeho autorovi nezapomenu.

Radim "Rumun" Křivánek

Přes DrD jsem se dostal k Tolkienovi a dále k fantasy literatuře. Ale sci-fi jsem četl vždy, takže bych fantasy stejně našel... Mám natolik rád hry, že si myslím, že i kdyby nevyšlo DrD, chytil bych se AD&D, jakmile bych ho potkal... Takže jsem opravdu rád, že jsem se k DrD dostal.

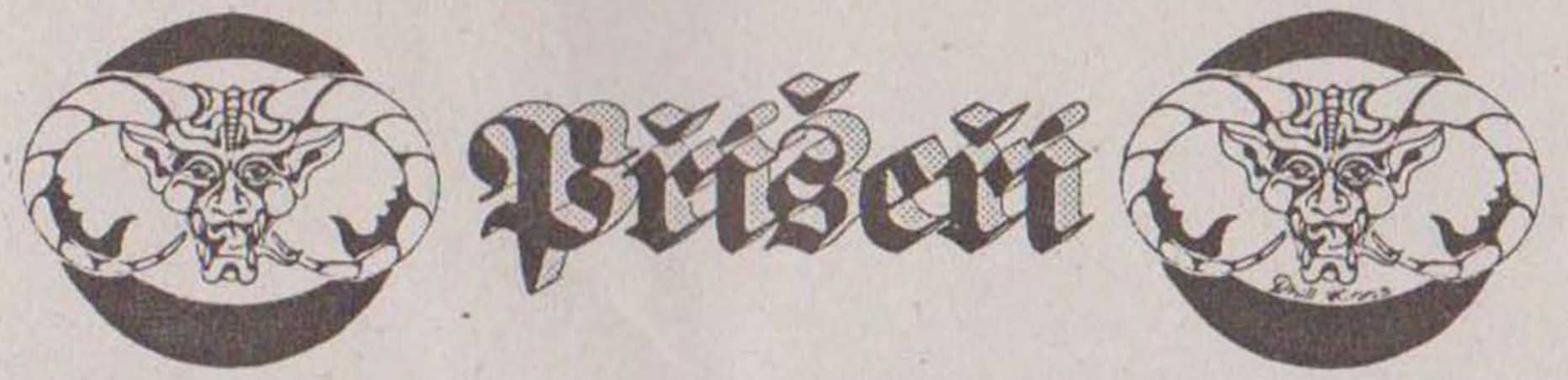
Martin Kolařík

Jiný: Nehrál bych DrD, nevycházela by Šavlozubá veverka, neznal bych se s některými lidnmi.

Stejný: Hrál bych jiné hry na hrdiny, znal bych se s lidmi z Tolkienova klubu, fantasy by mě vzala stejně.

Martin Kučera

Především bych měl mnohem víc času, protože by mi ho nezabírala práce pro Dech draka (která je kromě času i značným likvidátorem nervů, zejména při jednání s některými úřady či institucemi) ani vývoj Dungeon Editoru. Neříkám hraní DrD, protože od podzimu 1993 jsem hrál DrD asi třikrát. Na druhé straně by byl můj život asi podstatně nudnější a měl bych méně přátel.



Strž

Životaschopnost:	9
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	8
Odolnost:	21
Velikost:	A-E
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	3 nebo 18/humanoid
Vytrvalost:	25
Nosnost:	velikost A- 1 500 mn B- 2 200 mn C- 3 500 mn D- 15 000 mn E- 20 000 mn
Zranitelnost:	B,C,J,N1/2
Inteligence:	0
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	viz popis
Zkušenost:	400

Kdysi si jeden zlý mág stvořil na hlídání svého sídla neinteligentního, a proto zcela poslušného hlídače, a nazval ho Strž. Dnes se Strž stal velice oblíbeným a hojně užívaným strážcem.

Strž může být stvořen pouze tvorem se zákonně nebo zmateně zlým přesvědčením. Pak je zcela poslušen svého pána. Může se však stát, že jeho pán zahyne, odstěhuje se nebo na něj prostě zapomene. Tehdy se Strž stane jednou provždy svobodným, začne se zpravidla potulovat po okolí a znepříjemňovat život jeho obyvatelům.

Strž se nejčastěji pohybuje vně budov, které stráží, ale leckdy na něj narazíme i v ponurém jeskynním bludišti. Ve své podstatě je to jáma o průměru daném jeho třídou velikosti a hloubce zhruba dvou sáhů, což znamená, že postavy velikosti A a B jsou v něm zcela skryty. Tato jáma má vnitřek posetý ostrými jehlicemi - na jednom sáhu čtverečním povrchu je jich asi 100-1000. Strž je pochopitelně nadán pohybem, bez nějž by byl coby strážce málo platný. Za normálních podmínek (nikdo ani nic není uvnitř jámy) se neslyšně sune podlahou, zemí či jiným pevným podkladem - žádná voda či sníh - a má pohyblivost 3.

Pohyb je podobný čarodějovu kouzlu Dveřník - tedy po opuštění daného místa se objeví původní, neporušený materiál. Strž neregistruje cizí přítomnost, proto je možné, že se v noci, kdy družina tiše spí nebo hlasitě chrápe, "prosune" Strž kolem ní, aniž dojde ke konfrontaci. Dalším zajímavým atributem jeho pohybu je schopnost sunout se skrze zdi, skály a jiné pevné překážky. Protože horní okraj Strže se nachází na úrovni podkladu (z čehož též vyplývá, že podklad musí být více než 2 sáhy silný), může se sunout pod zdí, aniž se co stane - samozřejmě za předpokladu, že zeď je delší než průměr Strže, jinak do něj spadne.

Pokud se ve Strži ocitne postava, nestvůra či jakýkoli předmět těžší než 10 mn, mohou nastat dvě možnosti v závislosti na postavení Strže.

Má pána: Strž provede se zajatcem to, co má nakázáno od svého pána - zpravidla se ho pokusí zabít nebo odvléct do vězení či do své skrýše. Ta je obvykle ukryta a ze všech stran uzavřena, proto se takový člen družiny velmi špatně hledá.

Je svobodný: S pravděpodobností 5% obsah znechuceně vyvrhne a pokračuje v "lovu". Jinak se snaží oběť zlikvidovat.

V obou případech platí následující:

- Pohyblivost Strže se náhle zvýší na 18 a Strž se nejvyšší možnou rychlostí vzdaluje buď do skrýše či do vězení, nebo jen tak běhá dokolečka.

- Při jakémkoli útoku na Strže je pravděpodobnost (5 + 10 x třída velikosti Strže)%, že bude zasažena oběť (PJ může upravit - např. drak bude zasažen téměř jistě).

- Strž působí oběti jehlicemi zranění 1-6 životů v každém kole.

- Po smrti oběti ji Strž zpravidla vyvrhne a vydává se na další "lov".

- Oběť se může pokusit ze Strže vyškrábat za (1k6 + 3 - třída velikosti oběti) kol (PJ může opět upravit), ale zranění je při tom 4-9 životů za kolo a při poklesu životů pod mez vyřazení již oběť nemá šanci dostat se ven.

- Pokud je oběť velikosti C a větší a Strž není dostatečně široký na to, aby se v něm mohla v případě posunu pod zdí apod. skrčit, hrozí jí velice vysoké zranění. Stejně tak pokud je postava ve Strži, když se podsune pod nějaký velice těžký předmět (např. tunový balvan), hrozí jí rozdrcení.

- Pokud je obětí letecká nestvůra a je nad mezí vyřazení, může během jednoho kola vzlétnout, přičemž utrží zranění za 5-10 životů.

Je důležité si uvědomit, že pokud má Strž v sobě oběť, nikdy se nezastaví dobrovolně, pokud není úplně vyčerpán. Je nutné ho dohnat a zaútočit na něj, nežli se opět vzdálí.

Strž s sebou nemá poklady, ale nějaké mohou spolu s kostrami být v jeho skrýši či kdekoli na jeho "lovecké stezce.

Je zjevné, že tato nestvůra toho v sobě skrývá mnohem víc, ale to již závisí na PJ.

Pochvist (Telesien)

Životaschopnost:	5
Útočné číslo:	zvláštní
Obranné číslo:	16
Odolnost:	19
Velikost:	B-C
Bojovnost:	11
Zranitelnost:	C,K
Pohyblivost:	27/drak
Inteligence:	11
Přesvědčení:	zmatené do...
Poklady:	0
Zkušenost	300

Pochvisti jsou vzdušnými magickými bytostmi, někdy také zvanými "větrníci" či "větroplaši". Jen velice zřídka je lze vidět v jejich pravé podobě, tj. v podobě dobře vyvinutých mladých krásných mužů s bohatou hřívou vlasů, jejichž tělo i vlasy jsou zbarveny bělostříbřitě a na světle se blyští. V této podobě mohou býti pochvisti spatřeni jen ve svých sídlech, která si prý stavějí na mracích, či během dovádění. Jinak jsou pochvisti zvyklí cestovat vzduchem (po zemi cestovat nemohou) v neviditelné podobě, kdy jejich přítomnost může prozradit jen prudký závan vzduchu.

Boj: Pochvisti jsou přátelští a mírumilovní, avšak jsou-li soustavně vyrušováni ze svých her, či dokonce napadeni, srdnatě se brání. V boji se pochvist zneviditelní a mění svou podobu na vzdušný vír - malé tornádo o průměru 5 sáhů. Pochvisti mají schopnost se v boji sdružovat a spojovat, proto dva sloučení pochvisti vytváří vzdušný vír o poloměru 10 sáhů, tři patnáctisáhový, atd. Tento vír se pohybuje rychlostí 10 sáhů za kolo a každá postava, která je jím stržena, přichází v každém kole o 1k6 životů, pakliže neuspěje v hodu proti pasti s nebezpečností 10, použitá vlastnost obratnost (proti pasti se háže v každém kole). Pochvist, jak v podobě své vlastní, tak v podobě vzdušného víru je zranitelný jen magickými zbraněmi a ohnivými kouzly.

Společenství: Pochvisti se sdružují ve svých sídlech, která jsou tvořena z obrovských mraků. Říká se, že pochvistům vládne Pán Větrů, který sídlí na vrcholku nejvyšší hory světa, věčně zahaleném v oblacích, kde má svůj palác. Zde prý žijí i daleko silnější pochvisti než zde uvádění.

Pochvisti tráví svůj čas poletováním a hrami. Byli mnohokrát spatřeni, jak dovádějí s mlhou valící se horskými údolími, vlnkami na jezerech a vlnami na oceánech, a někdy dokonce s kouřem z městských komínů. Tato hravost pochvistů je známa některým ostříleným "mořským vlkům", kteří zapalují v koflících na palubě speciální vonné směsi vydávající příjemnou vůni a barevný kouř, aby si pochvisty přilákali k lodi, neb ti pak mohou její plavbu značně urychlit a usnadnit. Při tomto postupu je šance, že budou pochvisti přilákáni, 10%. Po jedné směně spalování směsi se pak dostaví 1-4 pochvisti, kteří potom pohánějí loď max. rychlostí 1k6 dní.

Smrtilov

Životaschopnost:	6+2
Útočné číslo:	9,9 (dotyk) + zvl.
Obranné číslo:	14
Odolnost:	21
Velikost:	C
Zranitelnost:	C1/2,D1/2,G1/4,J,N2
Pohyblivost:	19/magický tvor
Inteligence:	11
Síla mysli:	22
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	"oči"
Zkušenost:	500

Smrtilov je služebníkem temných mágů, kostějů nesmrtelných, někdy i upírů. Vypadá jako nehmotná přízračná šedá mlha s obrysy lidské postavy. Místo očí má dvě temně zelené zářící tečky. Při pohledu na ně si postava háže proti pasti Int+Chr+Roz - 4 - nic/omámení. Postava, která je omámena, vzápětí zaútočí na svou vlastní družinu. Pokud uspěje v hodu proti pasti, už ji tento exemplář Smrtilova nemůže omámit. Zvláštní útok: Při prvním zásahu Smrtilovem se postavě posune přesvědčení o stupeň ke zlu. Z postavy zabité Smrtilovem se během 1-3 dnů stane rovněž Smrtilov.

Když je Smrtilov zabit, rozplyne se a zůstanou po něm dva zelené safíry (každý asi za 300 zl), které mají několik magických vlastností:

Pokud se majitel safíru přiblíží na 10 sáhů k zákonně zlé postavě, safír začne světélkovat.

Během prvních dvou dnů po zabití Smrtilova dokáže alchymista ze safíru získat 10-100 magů. Kámen takto zbavený magenergie ztrácí své schopnosti.

Pokud postava disponující volnou magenergií (hraničář, kouzelník) vlastní oba safíry a soustředí do nich 40 magů, povstane z nich nová nestvůra, a to:

Smrtilov - má-li stvořitel zlé přesvědčení. Životaschopnost tohoto Smrtilova je o 1 větší než životaschopnost jeho předchůdce.

Služebníček - má-li stvořitel dobré nebo neutrální přesvědčení.

Službíček

Životaschopnost:	7 (50 životů)
Útočné číslo:	(+5 + 12) = 17
Obranné číslo:	(+5 + 9) = 14 (v podobě koule) (+5 + 2) = 7 (v podobě postavy)
Odolnost:	21
Velikost:	A
Zranitelnost:	B,C,D,G,I,,J,K,L
Pohyblivost:	21/magický tvor
Inteligence:	21
Síla mysli:	19
Magenergie:	21
Přesvědčení:	zákonné dobro
Poklady:	"oči"
Zkušenost:	250

Je to asi 60 coulů vysoká zelená postavička se zelenýma "očima". Na den disponuje 21 magy a ovládá kouzla Zelené blesky, Leť, Neviditelnost a Zenerova karta. Útočí tak, že se stočí do koule, na které vyrostou asi 15-ticoulové ostny, a začne jimi bodat do nepřátel. Zvláštní útok: Při prvním zásahu Službíčkem se postavě posune přesvědčení o stupeň k dobru.

Službíčel poslouchá na slovo svého stvořitele, ani na jeho příkaz však nikdy nezaútočí na neutrální nebo dobrou postavu. Na takové postavy zaútočí jen tehdy, je-li jimi ohrožen jeho pán. Pokud na Službíčka zaútočí dobrá nebo neutrální postava, zneviditelní se a uteče. Po jeho zabití opět zbydou jen "oči".

Kouzla černé magie

svazek II.

- Idyla
- Kouzla tichého zranění
  Tichá bolest
  Tichá smrt
- Rychlá smrt
- Mizející blesk
- Netvor
- Ohnivý přelud
- Ochromení
- Oslabení
- Povolej zlo
- Plamenný bojovník
- Smích

Idyla

magenergie:	20 +1 mag za každou dosažitelnou nepřátelskou bytost v okruhu 20 sáhů (určí PJ)
dosah:	5 sáhů
rozsah:	koule o poloměru 10 sáhů
past:	Int+Roz - 7 - nic/idyla
vyvolání:	3 kola
trvání:	3 směny

Pomocí tohoto kouzla vyvolává kouzelník v okruhu 10 sáhů pocit absolutního bezpečí pro všechny postavy, které neuspějí v hodu proti pasti. Je 75% pravděpodobnost, že "postižené" postavy budou ochotny v tomto okruhu přátelsky rozmlouvat i např. s baziliškem (který by si mimochodem při příchodu do okruhu působení kouzla házel proti pasti také), ale každopádně nezaútočí na nic, co je samo nenapadne.

Poznámka pro PJ: mezi dosažitelné nepřátelské bytosti se nepočítají nesvůry za zavřenými dveřmi, nejsou-li schopny si je otevřít, nestvůry pod propadlem apod.

Kouzla tichého zranění

Působí tak, že kouzelník vytvoří dotekem vazbu s konkrétní bytostí. Potom může kdykoli během trvání vazby, pokud není tato bytost od kouzelníka dál než 10 sáhů, ubrat pomocí zaklínadel Tichá bolest, Tichá smrt a Rychlá smrt beze slova určitý počet životů. Poněvadž se jedná o kouzla sesílaná bez doprovodných efektů (zaříkadla, znamení), je jistá pravděpodobnost, že se při některém "ubrání" účinek kouzla zvrátí na sesílajícího kouzelníka.

magenergie:	10 magů vazba 2 magy za každých 2-7 životů - Tichá bolest 5 magů za každých 3-13 životů - Tichá smrt 8 magů za každých 5-23 životů - Rychlá smrt
dosah:	seslání - dotek působení - 10 sáhů
rozsah:	1 postava
vyvolání:	1 kolo
trvání:	vazba 1 den
pravděpodobnost zvratu kouzla na sesílajícího:	Tichá bolest - 5% Tichá smrt - 15% Rychlá smrt - 30%

Mizející blesk (* Háde Bárak *)

magenergie:	4 magy za každých 10 započatých magů použitých na blesky
dosah:	vázáno na blesk
rozsah:	všechny blesky sesílané v daném kole
vyvolání:	současně s bleskem
trvání:	jako blesk

Toto kouzlo s 90% pravděpodobností zneviditelní kouzelníkem sesílané blesky - v případě neúspěchu se okamžik před vlastním "vysršením" blesků (které jsou však již seslány) ve směru blesku objeví zářící kužel k cíli. V tomto případě se cíl má možnost blesku vyhnout - past na postřeh a vyhnutí je Obr+Int - 5 - uhnul/neuhnul.

Netvor (* Thaur *)

magenergie:	10 magů
past:	Odl+Roz - 8 - !
	nechce-li cíl, bránit se nemusí
dosah:	dotek
rozsah:	1 tvor
vyvolání:	2 kola
trvání:	1-6 směn

Po seslání tohoto kouzla se kolem daného tvora vytvoří zvláštní magická slupka, která má jedinou vlastnost - každému zobrazí tvora "uvnitř slupky" jako bytost maximálně odpornou. Co vidí který pozorovatel, závisí na tom, co je mu nejvíc proti srsti (někdo Gluma, někdo postavu tvořenou propletenými hady, ještěrkami, červy, ...). V případě potřeby se po dobu trvání kouzla bere, jako by daný tvor měl bonus za charismu -6.

Ohnivý přelud (* Fanti Valaraukar *)

magenergie:	30 magů
past:	Odl+Roz - 8 - !
	nechce-li cíl, bránit se nemusí
dosah:	dotek
rozsah:	1 tvor
vyvolání:	2 kola
trvání:	5 směn

Tvor, na nějž bylo toto kouzlo sesláno, se promění v temnou postavu ověnčenou plameny, sálající horkem na 2 sáhy okolo sebe.

velikost:	C
charisma:	2/-4
útočné číslo:	12/+5 (kužel magického plamene z očí)
obranné číslo:	9
pohyblivost:	15
zranitelnost:	jako pův.tvor, ale G0,K0

V této podobě nemůže postava používat žádné své zvláštní schopnosti ani vlastní zbraně či vybavení. Útočí kuželem magického plamene s dosahem 2 sáhy. Při úspěšném útoku na Ohnivý přelud nemagickou zbraní je 35% pravděpodobnost, že se zbraň ohněm zničí (pokroutí, ohne, ztupí ap.), u kouzelné zbraně je 30% pravděpodobnost, že ztratí své kouzlo.

Ochromení

magenergie: velikost A - 2xŽivotaschopnost + 10
velikost B - 2xŽivotaschopnost + 20
velikost C - 2xŽivotaschopnost + 30
velikost D - 2xŽivotaschopnost + 60
past: Roz - 10 - !
dosah: 15 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna

Toto kouzlo sníží postižené bytosti na jednu směnu obratnost a sílu na 1/-5.

Oslabení

magenergie: velikost A - Životaschopnost + 5
velikost B - Životaschopnost + 15
velikost C - Životaschopnost + 30
velikost D - Životaschopnost + 50
past: Roz - 8 - !
dosah: 15 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 2 kola
trvání: 1 směna

Toto kouzlo sníží postižené bytosti na jednu směnu obratnost a sílu na polovinu - příslušné bonusy je nutno upravit.

Plamenný bojovník
Oživ plamenného bojovníka

magenergie: 30 magů
+ 10 magů za podřízení
+ 3 magy - za každý stupeň přesvědčení od neutrálního
- za každý stupeň Inteligence nad 5
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 10 kol
trvání: stále

Plamenný bojovník

Životaschopnost:	počet životů stejný jako u postavy
Útočné číslo:	síla postavy + zbraň
Obranné číslo:	0 + zbroj
Charisma:	1/-5
Odolnost:	19
Velikost:	původní postava
Bojovnost:	dle přesvědčení 2-12
Pohyblivost:	17/humanoid
Zranitelnost:	A,B,C,D,I,L,N
Inteligence:	5, ale kouzelník může změnit
Přesvědčení:	neutrální, ale kouzelník může změnit
Poklady:	různé
Zkušenost:	úroveň pův. postavy * 50

Aby mohl být kouzelníkem povolán plamenný bojovník (dále P.B.), musí si tento zajistit postavu zabitou v jednom kole z plného počtu životů libovolnými blesky nebo ohnivými kouzly. Tato mrtvola však nesmí být starší než 1 směnu. Na ni kouzelník sešle kouzlo Oživ plamenného bojovníka.

P.B. je samostatný, pokud jej (za 10 magů) při oživování kouzelník nepodřídil jakékoli bytosti s inteligencí aspoň 10. Má neutrální přesvědčení a inteligenci 5, taktéž pokud tyto hodnoty kouzelník nezmění. Byl-li (původně) postavou, nic ze své předešlé existence si nepamatuje.

Je nezranitelný blesky a ohněm. Má charismu díky sežehnutí rovnu jedné, takže s úspěchem zastrašuje - ve většině případů má kůži spálenou na uhel a rozteklé rysy. Postava, která při pohledu na P.B. nepřekoná past Odl - 8, má postih na obranu i útok v boji s ním -2.

Vazba P.B. na konkrétní osobu se podobá vazbě nemrtvého - P.B. však neprovede sebevražedný ani jeho přesvědčení odporující příkaz. (Např. P.B. s přesv. zákonné dobro těžko půjde zabít cizího alchymistu jen pro modré oči svého "stvořitele").

Povolej zlo

magenergie:	10 + 1 mag za každého tvora
dosah:	30 sáhů
rozsah:	max. 6 tvorů
vyvolání:	2 kola
trvání:	5+1 směn

Toto kouzlo může kouzelník použít na jakéhokoli tvora, kterého vidí, nebo o kterém ví, případně může kouzlo použít "naslepo" - v tom případě o účinku kouzla rozhoduje PJ. Volání nebrání jakákoli vrstva přírodního materiálu, mezi

kouzelníkem a cílem (cíli) však nesmí ležet kovová či skleněná překážka. Při volání "naslepo" je cena kouzla 10 magů a působí na 1-6 tvorů. Pokud je volání cílené, pak je rozsah dán požadavkem kouzelníka (maximálně však 6 tvorů) a je třeba připočíst 1 mag za každého tvora. Volání působí u tvorů zákonně zlých se 100% účinkem, u zmateně zlých je pravděpodobnost uposlechnutí 60%. Povolané zlo může být živé, nemrtvé i magické, volání působí jako nutkání "jít se podívat". Povolaný tvor nikdy nenapadne kouzelníka, který ho povolal, pokud ho kouzelník sám nenapadne, jinak ale koná své původní poslání - kouzelníka si prostě nevšímá. Po prvních pěti směnách působení jsou povolaní zmatení a začínají se bezcílně potulovat chodbami, hledajíce, co vlastně mají dělat či hlídat - tento stav trvá jednu směnu, po které povolání zcela ztrácí účinek.

Smích (* Kuru *)

magenergie:	5 magů vazba 1 mag každý smích
dosah:	pohled z očí do očí na max. 15 sáhů při vyvolání smíchu 15 sáhů
rozsah:	1 postava
vyvolání:	1 kolo působení dle úvahy kouzelníka
trvání:	1 den
past:	Roz - 9 - !

Po seslání tohoto kouzla začíná postava, na niž bylo kouzlo sesláno, najednou pociťovat neodolatelnou chuť se smát. Ve smích propuká ve chvílích, které si (za 1 mag) volí kouzelník. Směje se 3 kola a to smíchem značně hlasitým, kdy není schopna útoku ani obrany. V případě, že oběť uspěje v hodu proti pasti (háže se při každém vyvolávání smíchu), se kouzelník 6 kol svíjí na zemi v záchvatu smíchu.

Byli jsme požádáni, abychom informovali širokou veřejnost o této aktivitě:

Vyhlašujeme SOUTĚŽ o nejlepší popis a to v těchto kategoriích

1) Povolání
2) Rasa
3) Nestvůra

Pravidla soutěže:

Soutěže se může účastnit každý s kolika příspěvky chce.

Příspěvek je vše, co pošlete na uvedenou adresu a bude obsahovat popis povolání, rasy či nestvůry.

Povolání, rasa či nestvůra mohou být vymyšlené nebo převzaté z jakéhokoliv herního systému (RPG/HnH)

Popis NESMÍ obsahovat žádné technické údaje, které jsou vázány na herní systém (např. útočná čísla atd.) Bude to tedy slovni popis.

Jednotky je možno použít jakékoli známé (evropské, anglické, americké) či jiné, ale s převodní tabulkou.

Příkladem takového popisu by byl popis jednotlivých ras v DrD a první odstavcový popis povolání. Tyto popisy by však (alespoň doufám) nedosáhly v naší soutěži příliš vysoko!

Ceny:

Ceny budou věcné a už teď mohu prohlásit, že se mezi nimi budou nacházet knihy, časopisy a pravidla (i dosud nepublikovaná). Každý účastník soutěže pak dostane - pokud bude mit zájem - sborník všech (jestli to bude možné) došlých příspěvků.

Uzávěrka:

Uzávěrka soutěže je 8.8.1995, vyhlášení výsledků proběhne na Parconu/Bohemiaconu '95.

Sve příspěvky označte subjectem: SOUTĚŽ
a posílejte na adresu:

Jiří Klouda
Dědinova 1989
Praha 4
148 00
e-mail: klouda@karlin.mff.cuni.cz

Takže už se těšíme na vaše příspěvky!

Jiří Klouda

Celoroční soutěž o zajímavé ceny

2. kolo - DRACI

Jelikož toto číslo je věnováno drakům trochu víc než obvykle, zůstaneme u nich i v naší soutěži. Vaším úkolem je ke každému z níže uvedených jmen draků přiřadit knihu, ze které pochází, a jejího autora.

Fingard .....
Gingoxalel .....
Glíp .....
Chrysophylax .....
Jevaud .....
Kisant .....
Merrdin .....
Mnementh .....
Narfi .....
Psepha .....
Smrgol .....
Villentretenmerth .....

Odpovědi zašlete do konce roku na adresu redakce.

Anketa

I letos bychom byli rádi, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce.

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Večerní souboj	○	Další návštěva ve Středozemi	○
Dech draka	○	Hledání Dračího Kopí	○
Keltové	○	Věda a magie	○
Cthulhu Fhtagn	○	Zaklínač se vrací	○
Galerie	○	Když mrtví promluví	○
Oslava zničení Prstenu	○	Anketa o DrD	○
Pán prstenů	○	Svatyně Pavoučího Boha	○
Světy her na hrdiny	○	Příšeří	○
Několik úvah o gameboocích	○	Kouzla černé magie	○
Střípky	○	Sotěž o nejlepší popis	○
Na bledém oři	○	Soutěž	○
Ve městě zlodějů	○	Anketa	○

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Figurky pro hru Dračí doupě podle vlastních modelů s výhradním souhlasem autorů hry vyrábí a prodává firma **NERO** - Jiří Neruda.

DRAČÍ DOUPĚ

V PRODEJNĚ

CÍNOVÝ VOJÁČEK

první specializovaná prodejna v Praze

SLEZKÁ 16 PRAHA 2 120 00

tel : 02 / 25 83 41

Otevřeno:

pondělí - čtvrtek 10 - 18

pátek 10 - 16

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v dubnu 1995.

Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1

E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz

Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17

(069) 23 11 65 / kl. 17

víkendy : (069) 611 29 92

Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.

1.strana obálky: A. Křesala

Dech draka

© 1995